ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
合本
THE LEGEND OF ZELDA 2
リンクの冒険
TM
必勝ガイド
ファミリーコンピュータ Magazine
緊急増刊
詳しい!
わかる!
と大評判
ファミマガ本誌No.2,3,4掲載の
必勝ガイド全3編を完全収録!!
さらに新たな
攻略データを追加したハイラルの
勇者必携の1冊だ!
3月19日号
180
YEN

ガノンを倒し、ゼルダ姫を救い出したリンク。しかしそれでもハイラルに平和はおとずれなかった。ガノンの邪悪な力は、ハイラルをむしばみ、その手下たちは今も暴れまわっている。「ガノン様を倒したリンクとかいう小僧はどこだ!! あいつをいけにえにすれば、ガノン様がよみがえるのだ」―― そしてリンクも16歳。今もこの土地に残り、ハイラル復興の手助けをしていたが、状況はあまり良くなかった。そんなある日、リンクの左手の甲に、王国の紋章と同じ形の奇妙なアザが浮き出てきた。

不思議に思いリンクは、代々国に仕える乳母インパの元に出かける。アザを見たインパは、一瞬驚いた表情を見せたが、時が来たかのように、リンクを北の城に連れていった。北の城にある開かずの扉が、リンクの不思議なアザの力によって開かれた。その奥には、『ゼルダの伝説』の悲劇によって永い間眠り続ける初代・ゼルダ姫の姿が。この悲劇の幕を閉じるには、ハイラルのどこかにある、勇気のトライフォースを見つけ出さなくてはならないという。その時、リンクの冒険の旅が再び始まった。

CONTENTS もくじ

THE LEGEND OF ZELDA 2
リンクの冒険™
ハイラルの平和を求めて戦いの旅が始まった!!
リンクの旅立ち編
今までのゲームとは一味違った、戦闘アクション+RPGの味つけにビックリの『リンクの冒険』。このゲームの必勝ガイド全3編がいよいよ始まるゾ！　まずはドドンと全キャラ紹介。そして第1の神殿までをガイドしちゃおう！
冒険者たち必携!
戦いの全てがわかる
PART 1
全キャラ紹介+必勝ガイド

王国の北の城からリンクの冒険が始まる

旅に出るまえに、まずハイラルの地図を再チェックしてみよう。町や港、砂漠や沼などに、いろんな名がついているね。この地図を、よ～く覚えておくことが大切なんだ。それがどうしてかってことは、冒険をはじめれば、すぐわかるぞ。

ハイラル全土は、そんなに広いわけじゃない。けれど、1つ1つ歩きながら、いろんなことを確かめてとなると、それでも手にあまる広さになるんだ。そこで、迷ったりしないように、まずはそのハイラルの、いろいろな場所をチェックしておこう。はじめは北の城に、リンクはいるぞ。

ラウルの町

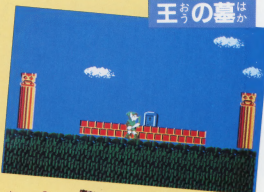
城に一番近い町で、道づたいに行くことができる。旅のはじめにはまずここへ行ってみよう。何かヒントがもらえるぞ。

⇨左手にみえるのがラウルの町だよ

ミドの町と港

海岸ぞいにあるミドの町は、近くに港を控えている。砂漠の中にあるので、そこへ行くまでに敵と出会いやすいが、いずれは行かなくてはならないところだ。港からは、イカダを使って海を渡ることができる。

⇨港から海を渡る日は？

王の墓

南部の台地に広がる霊園。その中央には、偉大な王の墓がある。この墓の中で眠る今は亡き王が、かつて3枚のトライフォースを操り、国を治めていたんだ。亡き王は、今のハイラルを見て、何と思っているのだろうか。

⇧⇨中央にほかと離れて建っているのが王の墓。立ち寄ると、画面が変わるんだ

前作『ゼルダの伝説』の舞台だったあたりだ。ガノンを倒した場所――メガネ岩も見える。山道はとても複雑になっているから、気をつけて進まなくてはいけないぞ。洞くつもたくさんあり、敵が多いので、注意したい地域だ。

必勝ガイド PART 1

これが舞台となるハイラルだ!

北の城

➡赤いドレスのゼルダ姫が美しい♡

とにかく基本はスタート地点。大神殿以外の場所でゲームオーバーになると、またここから出直しになるのだ。中ではゼルダ姫が、眠りについているぞ。

Hyrule
ルトの町
タンタリ砂漠
北の城
モルゲの沼
ミドロの沼
サリアの町
デスマウンテン
デスマウンテンエリア

ルトの町

➡まわりが山だらけだと、なんだか山に襲われそう

北の城から西へ進むと、まわりを山にかこまれた土地がある。そこにある町が、このルトの町だ。ラウルの町と同じく、北の城から道づたいに行けるので、安全に立ち寄れるところだ。ここにもぜひ行こう。

モルゲの沼

➡テコテコズボッ。こらこら、もっと速く歩いてよォ!

沼地の中では、リンクの歩く速さが遅くなるんだ。でも、敵の速さは変わらないから、敵と遭遇しやすくなるわけだ。戦闘中もリンクの歩く速さは遅く、戦いにくいぞ。

デスマウンテンエリア

➡『ゼルダの伝説』のマップの、ミニチュア版なんだよ

これが新たなガノンの手下たちだ!!

全キャラ紹介 地上編

復活にむけて動きだしたガノンの手下たちは、魔界から新たな仲間を呼びよせ、ハイラルを再び悪に染めはじめた。冒険に出るまえに、その手下たちのデータと、ハイラルに生息する動物たちのデータをまとめて見てみよう。

前作『ゼルダの伝説』で、その画面に出現する敵キャラが決まっていたように、『リンクの冒険』でも、どの場所に、どんな敵がいるかが決まっているんだ。

もちろん、地上マップ部分により、敵キャラの種類も異なるけど、どんな敵と戦うかの決め手となるのは、その地形。敵と出会ったところの地形によって、戦闘の舞台となる画面や敵の種類が決まるぞ。

同じ敵でも、いくつか種類があって、強さや攻撃方法が違うものもいるんだ。

弱いうちは、気をつけて歩かないとダメだナ

色の違いで強さを見わけろ!

キャラの中でも、色によって強さが違うから注意しよう

強 ← 弱

ゲルドアーム

- ほかの主な生息地……なし
- 敵としての強さ…………★

姿のわりにはおとなしく、巨大な体を天にのばし揺れながら、近づく昆虫などを食べている。しかし体全体に毒を持つので注意。体を攻撃すると縮むので、頭を狙おう。

リーバー

- ほかの主な生息地……なし
- 敵としての強さ………★★

砂漠の地中に住む。生物の持つエネルギーを食べ、生物が近づいてくると回転しながら地上に姿を現す。攻撃力は強いが生命力は小さい。

砂漠を中心に生息する敵たち

サボテンが生える砂漠には、特有の昆虫タイプの敵が多い。また、風が強く、小さな岩が飛び交っているので気をつけよう。

アルローダ

- ほかの主な生息地……なし
- 敵としての強さ……★★★

巨大なサソリの一種。その体は固く、どんな攻撃もはね返す。唯一の弱点は目で、開いている時に攻撃すれば倒すことができる。尾からは毒のかわりにファイアを放つ。

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険 必勝ガイド PART 1

テクタイト

●ほかの主な生息地……岩場
●敵としての強さ………★★

ピョンピョンと飛びはねるクモのような生物。ジャンプ力に優れ、ビームを放って攻撃してくる。

ビト

●ほかの主な生息地……なし
●敵としての強さ…………★

ハイラル全土に生息。臆病で、人を襲うことはないが、体にわずかながら毒を持っているため、注意すること。

ボト

●ほかの主な生息地……神殿
●敵としての強さ…………★

ビトと同じ種の生物だが、仲間を守る兵隊のような役割を持ち、近づく者にとびかかって攻撃してくる。

草原を中心に生息する敵たち

平たんな地で、行動しやすい。極端に強い敵はいないが、その種類は多く、変化に富んでいる。その場に応じた技が要求される。

メグマット

●ほかの主な生息地…洞くつ
●敵としての強さ…………★

固い表皮を持ち、飛びはねる、キツネとカンガルーのあいのこのような動物。縄張意識が強く、侵入者は徹底的に攻撃する性格を持つ。

ブーン

●ほかの主な生息地………沼
●敵としての強さ………★★

ハイラルの一部に生息するオバケバエ。動きが速く、石を落としてくる。通りがかりの人々を突然襲う、嫌われ者の害虫。

ゴーリア

●ほかの主な生息地…洞くつ
●敵としての強さ………★★

モリブリンとともに、ハイラルに残った、ガノンの手下。ブーメラン投げの名手で、草原や砂漠などの平地によくいる。位の高いゴーリアは、一度にいくつものブーメランを操り、攻撃してくるので注意しよう。

魔界より呼びよせられた、ガノンの強力な援軍。知能もかなり高く、盾を巧みに操る。すでに、ハイラルの中に砦を築いているらしいが……。

ゲール

●ほかの主な生息地……なし
●敵としての強さ……★★★

森を中心に生息する敵たち

木々の深い緑におおわれ、うす暗い。草原とともに、そこにいる敵の種類が多いのが特徴。緑の中に身を隠す敵もいる。

モリブリン

●ほかの主な生息地………橋
●敵としての強さ………★★

ゴーリアと同じく、ガノンが死んだあと潜かにハイラルに残った。ブルドッグに似た小鬼で、主に森にいる。ヤリを使い、それを突いたり投げたりして攻撃してくる。

ディーラ

●ほかの主な生息地……なし
●敵としての強さ…………★

森林に生息する大グモだが、動物の血や肉を食いあさるうちに、体が丸く巨大になった。木の枝から糸をつたい降り、獲物を狙う。青のディーラは地面に降りて攻撃してくる。

ギルボック

●ほかの主な生息地………沼
●敵としての強さ………★★

空中をゆっくり浮遊する、目玉の化け物。巨大な瞳は出会った者を恐怖に陥れるが、その恐怖に負けずに戦えば勝利できる。目を閉じている時は、攻撃の効き目はない。

モービー

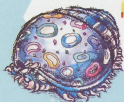
●ほかの主な生息地………沼
●敵としての強さ…………★

ハイラルに生息する肉食の怪鳥。群れをなし、獲物を見つけると1匹ずつ急降下して、横からつっこみ狙いうち、弱らせていく。

THE LEGEND OF ZELDA 2 リンクの冒険 必勝ガイド PART 1

ローダー

●ほかの主な生息地……砂漠
●敵としての強さ…………★

目が退化し、触角が発達した甲虫。リーバーと同じく、生命エネルギーを食べ、生物の気配を感じとると、その方向へ素早く近寄ってくる。

エーク

●ほかの主な生息地……なし
●敵としての強さ…………★

暗闇に生息する、大型の吸血コウモリ。ふだんは暗い木の上や洞くつにいて、人が近づいてくると舞いおり、襲いかかる。

洞くつを中心に生息する敵たち

ハイラルの中に無数にあり、その中は湿っぽく、暗い。そのままで歩こうとすれば、さまざまな小動物達に、狙われるだろう。

ダイラ

●ほかの主な生息地……なし
●敵としての強さ……★★★

ガノンの新たな援軍。闘争心おうせいで、その怪力を使い、オノをふりまわし、攻撃する。強いものになると、そのオノを投げてくる。

エークマン

●ほかの主な生息地……なし
●敵としての強さ………★★

もともとはエークの仲間だが、ガノンの悪の力に呪われ変身、伝令役として一味に加わった。地上に降りたつとコウモリ男に変身して人を襲う。口からファイアを吐く。

戦闘シーンは3画面分なのだ

敵と出会ったときの戦闘シーンの広さは3画面分。そこから出れば、戦闘からぬけることができる。また、洞くつなどの敵が潜むシーンと、墓だけは少し広く4画面分だ。この限られた画面の中で、いかに敵と戦い、そして逃げるかは、キミ自身の選択にかかっているんだゾ。

敵とぶつかると、3画面分のまん中にリンクは立たされるんだヨ!!

○道など戦闘に関係ないシーンは、1画面しかないからすぐ出られる

●ほかの主な生息地……洞窟
●敵としての強さ…………★

地面がとてもやわらかく、体が埋まって歩きにくい。リンクを悩ます地形のひとつだ。

地上生活に適応したタコの一種。ピョンピョンとジャンプしつつ、口から岩を吐いて攻撃してくる。

そのほかにもハイラルには、いろいろな地形がある。また、今まで紹介した地形も、場所によって戦闘シーンの画面が変わるぞ。

モ　ア

●ほかの主な生息地……なし
●敵としての強さ………★★

好奇心の強いユーレイで、人が近づくと覗きにくる。固い体をふりながら空を飛び、体当たりされるとダメージも大きい。中には姿の見えないものもいるので注意しよう。

ハイラルの広い台地には霊園があり、その中心には王の墓もある。死者を葬る聖なる地だ。

岩場

地上マップ上ではわからない、ゴツゴツした地形。敵が潜む地形のひとつだから、注意。

川や海にかかる橋には、必ずといっていいほど何かが待ち受けている。注意したい地形だ。

●水のあるところに主に生息
●敵としての強さ…………★

群れをなして獲物を狙う肉食魚。口から岩を吐き、威かくしたあとで襲う。しかし、その体は骨しかないため、食欲はいつまでたっても満たされることはない。

ゾーラ

●水の近くに主に生息
●敵としての強さ………★★

前作では水の中に住んでいたゾーラだが、なんと陸上にも上がってきた。ふだんは四本足で歩いているが、たまに立ち上がって、ビームを吐き、攻撃する。あまり強くはない敵だ。

地上マップをくまなく歩いてみよう!

さあいよいよ、旅のはじまりだ。地上マップは、とにかく歩け歩けなのだ。いろんなところを歩いていけば、きっといろんなことに出会えるゾ。重要なアイテムや情報、神殿や町などの建造物、さらには隠れた何かが地上マップにはある。

リンクの冒険の目的は、6つの神殿の石像にクリスタルをはめこみ、大神殿の"勇気"のトライフォースを手に入れることだ。

じゃあスグに神殿へ行こうヨ! なんてアワてた考えを持っちゃいけない。その目的のために、しなくちゃいけないことが山のようにあるんだ。旅に出たばかりのリンクで、そのまま神殿に行っても、クリアするのはまず無理といっていいだろう。だからクリアのためにキミがしなくちゃならないことは、リンクを強く成長させること。敵と戦い、ポイントをかせげば、リンクはそれだけ強くなる。でも、そのほかにも、やっておかなければならないことが、たくさんあるんだ。

町にまず行ってみよう

草原や森で、敵と戦うのもいいけれど、北の城を出たらまず、道づたいに行ける2つの町に行ってみよう。道の上をリンクが歩いている限り、敵は出現しないから、安心して進めるネ。

町へ着くと、そこには多くの人たちが歩いているはずだ。カンバンなんかもあるから読んだりしてみよう。

歩く人に話しかけると、いろんなことを教えてくれるから、重要だナと思ったら、メモを取るようにしたいネ。

そして町で必ずしなくちゃいけないことが、魔法を学ぶことだ。この魔法は、これからの旅に、必要なモノばかりだからネ。学ぶために必要な条件はいろいろとあるけれど、全ての町で1つずつ魔法を学べるはずだ。

町によっては、剣士がリンクに、技を教えてくれる。これを覚えれば、リンクの攻撃範囲がグンと広くなるのだ!

町の人にはとにかくⒷボタンで話しかけよう。もしもしコンニチワ

○○話しかけてみたらシラナイワと返事が☆

ラウルの町

まずは道にそってシンチョーに進んでいくとしましょうかネ!

家の中に入ったり、モノを捜したりと、町には謎がいっぱい

町の人の中には、リンクを家に招いてくれる人もいる。この人たちは、ちょっと変わった動きをしているから、ヨ~ク見てみよう。家の中に入ると、体を休ませてもらえたり、さらに何かあったりとイロイロあるぞ。

時には、町の人に頼まれて、捜し物をしなくちゃならないこともある。けれどそれを見つけてあげると、いろんなおかえしがちゃんとあるのダ。人には親切にしてあげよう。

家の中に入ると、リンクに何かが起こるから、気をつけて見てみてネ!

敵と戦って経験を積む

2つの町をまわり終えたら、いよいよ敵と戦ってみよう。道の上をちょっとはずれて歩いていると、敵のシンボルがウロウロしはじめる。それに触れると画面が戦闘シーンへと変わるぞ。

敵を倒すコツは、剣と盾をうまく使うしかない。敵によって攻撃パターンが決まっているから、とにかくそれを見きわめることだ。

リンクの攻撃には上段と下段がある。攻撃中は、もう一方の段の防御をすることはできなくなるから注意しよう。

上攻撃 ○このときは下が防御できない

ジャンプ突き ○上から攻めてくる敵に有効だ

下攻撃 ○このときは上が無防備になる

下突き ○敵をこえながら……エイッ!

経験ポイントをためていくと、リンクの3つの要素をレベルアップできる。つまりリンクが成長していくわけだ。敵を倒していくこと＝リンクが強くなる、というのがゲームの特徴だね。強い敵に挑んでガバッとかせぐか、弱い敵を安全に倒すかはキミ次第だ。

は強さ
は魔力
は生命力

○レベルアップする要素は自由に選べる

学んだ魔法も活用していこう!

せっかく学んだ魔法も、使わなくちゃ意味がない。敵や場所に応じて、使いこなしていこう。リンクが弱いうちのSHIELDの魔法なんかはとっても役に立つゾ。だけど、ポイントの残には十分注意!

第1の神殿

パラパ砂漠の北、ハイラルの果てに第1の神殿があった。まずは、この神殿をクリアできるところまでリンクを成長させよう。

パラパ砂漠

洞くつ

パラパ砂漠へぬけるための、ただひとつの洞くつ。砂漠に面した出口が見えるね。あわてずに、まずポイントを十分ためてから、向かうこと!

リンクが学ぶ8つの魔法

SHIELD	JUMP	LIFE	FAIRY
リンクの防御力がUPする、守りの魔法なんだ	ジャンプ力がUP。高いところもへっちゃらさ	LIFEポイントが回復する。危ない時にネ!	妖精に変身するゾ。空を飛ぶことができるんだ
FIRE	**REFLEX**	**SPELL**	**THUNDER**
ファイアボールを投げることができるように!	呪文をはね返し、受けられなかったモノもOKだ	高等呪文を唱える。どんな効果があるのかな?	最強の魔法。画面上の特定の敵全てに効果アリ

必勝ガイド PART 1

北の城
まわりを湖にかこまれた、聖なる城だ。祭壇の上で長い時にわたって眠り続けるゼルダ姫……。彼女が目覚め、起きあがる日は、いったいいつ?

ルトの町
山にかこまれた町。城に近いので、かなりひらけた感じのところだ。ラウルの町と見た感じが似ているので、2つをまちがえないように注意しよう。

洞くつ
山むこうにぬけるための洞くつ。長く、そして暗い。洞くつのむこうには、モルゲの沼が広がり、その先にサリアの町があるはずだ。

ラウルの町
城から一番近く、かなりひらけた町だ。近くに森や草原もあるから、町の近くで戦い、LIFEポイントが少なくなったら町へ戻るということができるぞ。

上のマップで出現する敵たち

王の残した試練！神殿を守る者たち

全キャラ紹介 神殿編

ぼちぼちキミのリンクは強くなったかナ？「もう北の城のまわりにいる敵キャラなんかヘッチャラだい！」——ふむナルホド。じゃあこんどは、6つの神殿と大神殿を守る敵キャラの紹介だ。はっきりいって、手強いヤツばかりだ。

神殿と大神殿のキャラについては、残念ながら全部の写真とイラストを載せられなかった。どんなキャラかわかり次第報告するから待っててネ。

キャラたちの特徴としては、とにかくみんな強いこと。〝敵としての強さ〟の星マークも、1つにつき、地上キャラの2コ分、3コ分にあたると思っておいたほうがいいゾ。

神殿のキャラと戦うには作戦も必要になるヨ

動物タイプの敵たち

偉大な力を持つ王は、さまざまな動物から、神殿を守る者たちを新たに造り出した。それぞれ怪力を持っているのが特徴だ。

バルバジア

●敵としての強さ……★★★

ハイラルに昔から住む水の神。長い首を持ち、口からは連続的にファイアを吐く。今は神殿の中の炎の池に、主護神として住んでいる。

カロック

●敵としての強さ………★★

ウイズ(魔法使い)の最高の位を持つ。倒すためには、同じ力を持たないといけない。選ばれた者の知恵と力を確認するために神殿を守っている。

魔術師タイプの敵たち

呪文を操るマジシャンたちは、移動術を使って、あちこちに姿を現す。動きがつかみにくいので、倒すことが難しいぞ。

マーゴ

●敵としての強さ………★★

ウイズザールと王の手で造られた。炎を操るが、人の心を持たず、神殿への侵入者を、ただただ排除しようとする。

ウイズザール

●敵としての強さ……★★★

ウイズローブとともに王に仕えていた魔術師。ウイズローブ一派は王子を影で操り、ゼルダ姫を眠らせた罪で追放された。

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険 必勝ガイド PART 1

ミュー

●敵としての強さ…………★

ひじょうに小さな生物で、上から突かなければ倒せない。体に無数のトゲを持ち、それを出し入れしながら移動する。

ウォース

●敵としての強さ…………★

犬から造られた、神殿の番兵。全ての神殿にいて、侵入者に向かってひたすら突進してくるという性格を持つ。

マズラ

●敵としての強さ……★★★

王によって馬から造られた、神殿の主護神。巨大な体で、こん棒をふりまわし、攻撃してくる。

ヘルグーマ

●敵としての強さ……★★★

ヨロイで身を固めたグーマ。こん棒をふりまわし、攻撃する。パルタムを統率する役目を持っている。

マ　ウ

●敵としての強さ…………★

ウイズザールの魔法により動きだした、神殿の壁の石像。動きの速いものや、ビームを放ってくるものなど、いろいろな種類がいる。

グーマ

●敵としての強さ………★★

牛から造られた強硬な戦士。力が強く、チェーンハンマーを持ち、それを投げて攻撃してくる。動きは鈍い。

石　像

●敵としての強さ……★★

神殿の壁に設置された２種類の首。龍と豹で一対になっていて、侵入者に向かって、口からビームを吐き、妨害する。

ラ　ー

●敵としての強さ…………★

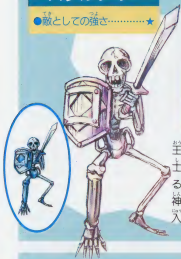
マウと同じく、ウイズザールの魔法により動き出した石像。波形を描きながら飛んでくる、龍の首の像だ。

ファイアモア

●敵としての強さ………★★

神殿の中をフワフワと飛びまわり、侵入者に向かって火の玉をポトポト落とし、侵入者のジャマをする。

騎士タイプの敵たち

素早い動きで、剣と盾を巧みに操る騎士たち。リンクの動きにあわせた攻防をする、ゆだんのならない敵だ。気をつけろ！

スタルフォン

●敵としての強さ…………★

王によって甦った元兵士たち。生前は城を守る忠実な者たちだった。神殿の各所を守り、侵入者を頭上から襲う。

パルタム

●敵としての強さ………★★

スタルフォンの中からえりすぐられ、神殿の要所を守ることを任された兵士。顔に仮面をつけ、攻撃力がさらに強い剣を持っている。

ジャーマフェンサ

●敵としての強さ……★★★

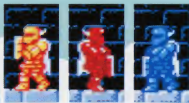
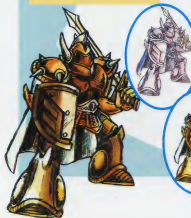
アイアンナックのボス格で、王国の元親衛隊長にあたり、主護神として神殿を守っている。王に新しい命を吹きこまれたというが？

レボナック

●敵としての強さ……★★★

王国の元親衛隊えりぬきの騎士。主護神の１人で、空を飛ぶ魔法の馬に乗っている。馬に乗ったままでは倒すことができない。背後をうまく狙わなくてはダメだぞ。

アイアンナック

●敵としての強さ……★★★

もともとは王国の親衛隊員たち。全身はヨロイで包まれ、剣と盾を巧みに操る。王の死後も忠誠を誓い、神殿を守っている。

バブル

●敵としての強さ…………★

侵入者の行く手をはばむヒトダマ。ウイズザールによって迷宮内に放たれた。その力で、リンクのMAGICポイントを吸いとるんだ。

洞くつをぬけて神殿へ向かえ！

さあ、それじゃあいよいよ神殿へと向かうことにしよう。第1の神殿は、パラパ砂漠にあるヤツだ。そこへ行くためには、あの、まっくらな洞くつをぬけていかなくてはならない。暗闇の中に飛びこんでいく勇気が必要となるんだ！

パラパ砂漠へぬける洞くつは、北の城から西へ少し進んだところにある。中はまっくらなので、ちょっとコワいが、勇気を出して飛びこんでいくことだ。

もちろん、洞くつ内にも敵がいるから、その敵にいくらかダメージを受けさせられるだろう。けれど、そんなことは気にせずに、ドンドンと先へ進むことだ。

洞くつをぬけたパラパ砂漠では、小さな岩が飛び交っている。盾をうまく使いこなしてよけることが重要だ。

町で情報を聞いてきたキミは、ここでさらに何かをしなくちゃいけないのを思い出して欲しいネ。

さていよいよ洞くつの中に入るぞ。ソレ行け、リンク！

と思ったら……。ありゃりゃ、中はまっ暗で何も見えないじゃないか

レベルはどのへんまで上がったか？

ところでキミのリンクは、レベルがどのへんまで上がったかナ？　このレベルの上げかたが、ゲームを進めるうえで重要になる。魔法も覚えず、レベル1で神殿に行こうなんてムチャはやらないこと！

3つの要素を平均的に上げるのが理想だけど、キミの好みに応じて選ぶのも楽しいゾ。

わたしはすぐゲームオーバーになるから、LIFEを上げていくわ

ボクは魔法を何度も使ってみたいからMAGICを上げる

ボクは技に自信があるからATTACKを上げていくゾ！

洞くつの中はこうなっている

暗いトコがどうしても苦手というキミのために、パラパ砂漠にぬける洞くつの中を見せちゃおう。ここには1匹だけ、ローダーがいるんだ。でも、まっくらとはいえ敵がぜんぜん見えないわけじゃないヨ。画面をよく見てみると……ホラ、ローダーが地面の上をはっているのがわかるだろう。ヨ〜ク画面をにらんでいれば大丈夫。もしやられても、敵は1匹だけだしネ。

アイテムもリンクを強くするモトだ

どうしてもLIFEやMAGICのポイントが足りないというキミはいないかな。地上マップのどこかには、ポイントの最大値を増やしてくれる器が隠されている。これを取って、さらにレベルを上げれば万全！というわけだネ。

ほかにも敵を倒していると、ボーナスポイントとなる宝袋や、MAGICポイントが回復するつぼが出ることがある。出たら必ず取っておこうネ。

マジックの器

高度な魔法を使いこなすためにも必要になる

ハートの器

なんとなくナツカシイ。器が1つ増えるんだ

マジックのつぼ

赤と青がある。赤なら全部、青なら器1つ分だ

宝袋

何種類かあり、それぞれポイントが異なるんだ

神殿を甘く見るなヨ！

いよいよ突入した神殿内部。そこはいくつもの戦闘シーンがつながった迷宮になっているんだ。つまり、1つ1つの戦闘シーンが、前作『ゼルダの伝説』の地下迷宮1部屋にあたるわけだネ。

でも、その1部屋が4画面分あるわけだから、マップの広さも単純に考えて4倍！ おまけに、スクロールしちゃうもんだから、もうどこがどこやら……。敵も強いし、甘く見るとヒドい目にあうぞ!!

フェ〜〜〜。こんなに広いとは思わなかった。迷っちゃうヨォ

これが第1の神殿の全マップなんだ。ならべてみるとわかると思うけれど、とても横に長いマップになる。どうしてもそのままでは入りきらないので、いくつかのブロックに分けてあるゾ。でも、これだと、細かい部分はわかるけれど、全体の造りはわからない。そこで……。

神殿の全景マップを自分で作ってみよう！

上の全景図をもとに作ってみたのが、左のイラストだ。こんなふうに、各シーンのつながりと、その場所のだいたいの造りがわかるように、神殿のマップを作っていくといいんじゃないかナ。落ちているアイテムや仕掛け、強い敵が出るところ、それから場所などもメモすると役立つぞ！

いろんな仕掛けが神殿にはいっぱいだ

神殿の中には、強い敵たちのほかにも、リンクを悩ませる仕掛けがたくさんある。JUMPやFAIRYの魔法を使わないと進めない地形や、くずれ落ちる橋、ポタポタと天井から落ちる毒のしずく、など。そんな仕掛けも、MAP上にメモしておくといいゾ。

神殿の中にある仕掛け

◆鍵のかかった扉も、あちこちにある。鍵をさがしてこよう！

◆くずれる橋は、モタモタせずに、ドンドンと先を急ぐこと!!

◆ポタポタと落ちるしずく。毒を含んでいるから触れないでネ

◆わわっ!! 上からブロックが降ってきた！ 気をつけるんだ

必勝ガイド PART 1

本当はこんなに広い神殿内部！

入口→

ブロック1

入口から、リフトをつかって下へ降りれば、そこがブロック1だ。神殿の広さがわかるだろう。

ブロック1↔ ブロック2

ブロック3↕

ブロック5の一番奥にいるのが、主護神であるマズラだ。主護神の部屋へくるとスクロールが止まり、倒さないと先へは進めないようになっている。弱点がどこかは自分で見つけよう。

ブロック3

ブロック4

↕ブロック2

↕ブロック2

ブロック5

ブロック1

いりぐち

・洞くつのむこう、パラパ砂漠の北のほう

・手に入るアイテム→ローソク

カギがおちてる

とびら

ブロック2

カギがおちてる

ようせい

ブロック3

ローソク

とびら

くずれるはし

ルトの町
タンタリ砂漠
パラパ砂漠
第1の神殿
北の城
ラウルの町
第2の神殿
モルゲの沼
ミドロの沼
ミドの町
港
サリアの町
王の墓
第3の神殿
ハイラル西部

必勝ガイド PART 2

第3の神殿までをポイントごとに徹底ガイド

北の城を出て、いよいよ冒険へと旅立ったリンク。ハイラルの平和のために勇気のトライフォースを手に入れるのが与えられた使命だ。そのためには、6つの神殿の主護神を倒さなくてはならないぞ。ここではそのうち3つの神殿をクリアするまでのリンクの冒険の経過を徹底ガイドするぞ!!

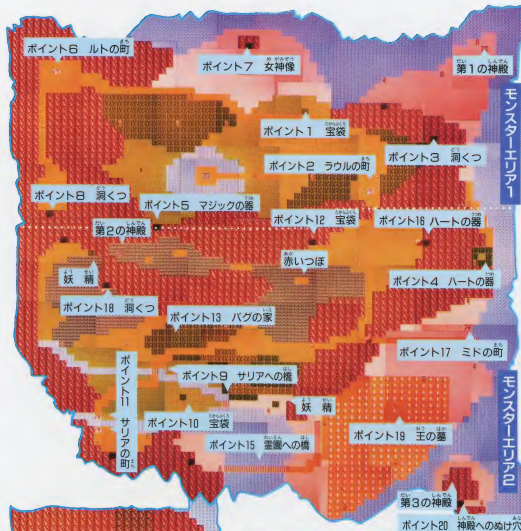
勇気のトライフォースを手に入れる真の勇者はキミだ!!

ハイラル西部編

THE LEGEND OF ZELDA 2

地上のポイントと敵キャラをまずは整理してみちゃおう！

地上マップの中には、そこに行くと戦闘画面（横スクロール画面）に必ず切りかわるポイントがある。それをまとめたものが左のマップだ。このポイントを番号順にまわり、目的を果たしていけば、第3の神殿までたどり着けるぞ。

また、下の表は、左のマップ上の敵キャラ分布だ。敵シンボルに触れた時の、エリア、地形、敵の強さ（上段→弱い、下段→強い）によって決まる敵の種類をまとめたものだよ。

ポイント6　ルトの町
ポイント7　女神像
第1の神殿
モンスターエリア1
ポイント1　宝袋
ポイント3　洞くつ
ポイント2　ラウルの町
ポイント8　洞くつ
ポイント5　マジックの器
第2の神殿
ポイント12　宝袋
ポイント16 ハートの器
赤いつぼ
妖　精
ポイント4　ハートの器
ポイント18　洞くつ
ポイント13　バグの家
ポイント17　ミドの町
ポイント11　サリアの町
ポイント9　サリアへの橋
モンスターエリア2
妖　精
ポイント10　宝袋
ポイント19　王の墓
ポイント15　霊園への橋
第3の神殿
ポイント20　神殿へのぬけ穴

	地形	敵の種類	戦闘画面
モンスターエリア1	草原	ボト（2）／ビト（5）	
		モリブリン・ウォーク／ビト（4）	
	森	モリブリン・ウォーク／ディーラ・アカ（4）	
		モリブリン・キ（2）／ディーラ・アカ（3）	
	砂漠	ロック	
		ロック／ボト（2）／ゲルドアーム（3）	
モンスターエリア2	草原	メグマット（2）／ボト（2）	
		メグマット（2）／ゴーリア・キ（2）	
	森	モリブリン・アカ（2）／ディーラ・アカ（2）・アオ（2）	
		モリブリン・アオ（2）／ディーラ・アオ（2）・モービー	
	砂漠	ロック／ゲルドアーム（5）	
		ローダー（2）／ゴーリア・アオ（2）	
	沼	オクタロック・ウォーク（2）ステイ（4）	
		オクタロック・ウォーク（2）ステイ（4）／モービー	
	墓	モア・アカ（7）	
		モア・アカ（4）／ダイラ・アカ（2）	

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険 必勝ガイド PART2

モンスターエリア1・2の敵キャラを完全解剖だ！

各ポイントのだいたいの場所と、敵の分布がわかったら、次は各敵キャラクタの特徴を覚えよう。モンスターエリア1・2で出現する敵は24種。そのそれぞれについてまとめたのが下の表だ。

ハートと剣の絵の欄では、敵の生命力と攻撃力について調べたものでLEVEL分けをしてあるので、だいたいの強さがわかる（宝袋の絵の欄が経験値）。名前と動きの欄の色分けについては、左のカコミを参照してね。神殿のキャラについては、同じ形式で、P30以降で紹介しているよ。

敵の特徴について

種種のところが
- ──ビーム有効
- ──ビーム無効

動きのところが
- ──体当たり
- ──武器をつかう
- ──武器・モノを放つ

種類		♥	剣	P	特徴と動き
ビト		1	1	1	動きがのろく、最も弱い敵。動きに合わせて下攻撃で倒せるぞ
ボト		1	1	2	ときどき飛びはねる動きに注意。ビトと同じく、あまり強くはない
モリブリン	ウォーク	1	1	0	ヤリを突きながら直進してくる。上攻撃でタイミングよく倒そう
モリブリン	キ	1	2	10	ヤリを投げつけてくる。接近して上攻撃で倒せばカンタンに倒せるぞ
モリブリン	アカ	2	2	20	ヤリを巧みに操り、突いてくる。ビームが有効。ない時は下突きで
モリブリン	アオ	3	2	20	上に下にとヤリを投げる。飛びこえながら、下突きで倒すとラクだ
ディーラ	アカ	1	1	2	木の上から糸を垂らして下に降りてくる。手元まで来たら攻撃だ
ディーラ	アオ	1	1	5	木の上から糸を垂らし、地上に降りてジャンプする。飛ぶ角度に注意
ゴーリア	キ	2	3	20	ブーメランを投げる小鬼。黄色のものは、1個ずつしか投げない
ゴーリア	アカ	3	3	20	黄色のものより攻撃力が強く、1度に2個までブーメランを投げる
ゴーリア	アオ	3	3	50	ゴーリアの中で最強。一度に3つものブーメランを操る強者だぞ
ゲルドアーム		2	2	10	ただユラユラとゆれるだけの虫。頭に攻撃をしないと倒せないのだ
オクタロック	スティ	1	2	10	沼地や洞窟に住む地上ダコ。スティは1カ所で飛びはね、岩を吐く
オクタロック	ウォーク	1	2	10	スティと違い、前進しながらジャンプする。動きに注意すること
エーク		1	1	5	木の上などから、フワッと飛んで、また上に戻る
エークマン		2	2	10	動きはエークと同じだが、地上に降り変身し、炎を吐くので注意
モービー		1	1	1	垂直に降り、リンクと同じ高さになると直進する。確実に倒すこと
ローダー		1	1	5	リンクに近づく時は動きが速くなる。じっくりと攻撃するといいぞ
メグマット		1	2	10	ピョンピョンと高く飛びはねる。リンクを狙って近寄ってくるぞ
モア		2	3	10	墓場に住むユーレイ。リンクにまとわりつき、攻撃力も強い
バゴバゴ		1	2	2	大きく飛びはね、岩を吐き、リンクに向かってくる。やっかいな敵
ミュー		1	2	5	下突きでないと倒せない。あまり強くないので、怖がらずにいこう
ダイラ	キ	3	3	100	オノをふりまわしてくる。攻撃力・生命力ともに強いヤツだ
ダイラ	アカ	4	6	100	オノを投げつけてくる。オノはうまくジャンプでかわしていくことだ

地上のポイントをそれぞれ徹底ガイドしちゃうのだ!!

神殿に行く前に、アイテムを手に入れたり、町で魔法を覚えよう。旅に出たばかりのリンクで、すぐ神殿に行ってもクリアするのはまず無理。リンクを強く成長させることが大切なんだ。

地上でのポイントは全部で20。ポイントをおさえて進んで行こうネ。

ポイント1 一本杉の宝袋でレベルアップだ

北の城を旅立ったら、北に進み、一本杉に入ってみよう。リンクの経験値を増やしてくれる宝袋が手に入るゾ。

3匹のエークがいてジャマをするんだ。近づくと、おそいかかってくるゾ。逆放物線を描いて飛ぶから、動きをよく見て1匹ずつ倒すようにしよう。

敵／エーク(3)

ポイント2 ラウルの町で魔法を習おう

北の城から一番近いラウルの町では、SHIELDの魔法を習うことができるんだ。防御力がUPする魔法だゾ。

白い建物に入ると、マジシャンのおじいさんが魔法を教えてくれるヨ

6つある建物のうち、中に入ることができるのは4つ。町の人に話しかけてみよう。リンクを家に招いてくれる人もいるヨ。情報が聞けたりライフを回復してもらえるんだ。

ライフが回復する

家の中に入ると…

ヒントが聞けるヨ

カンバンも読める

ポイント3 洞くつをぬけてパラパ砂漠へ

町で魔法を習ったら北へ進み、洞くつに入ってみよう。洞くつをぬけたら、パラパ砂漠だ。第1の神殿が、パラパ砂漠の北にあるんだ。

ホントは、ローソクを手に入れてないから、洞くつの中はまっくらだ。洞くつには、ローダーが1匹潜んでいるんだ。よく見ると影が動いているのがわかるゾ。注意深く進もう。

敵／ローダー

敵キャラ攻略ガイド

ゴーリア

ゴーリアの投げてくるブーメランの軌跡は4パターンある。動きをよく見て盾で防ぐんだ！

ポイント4 神殿へいく前にハートを取ろう

パラパ砂漠を海にそって南に進んで行こう。ハートの器が手に入るんだ。神殿に行く前に取っておけば、神殿での戦いがラクになるゾ。

敵／ゴーリア・キ

途中、岩場のようなエリアを通らなくちゃならない。下からアワみたいなものが浮かびあがってくるので、はじき飛ばされないように注意しようネ。

敵／アワ

必勝ガイド PART2

敵キャラ攻略ガイド

オクタロック

オクタロックの吐く岩は、盾で防げるんだ。飛びはねた瞬間を剣で攻撃しよう。

ポイント5 城の南でマジックの器入手

北の城の南の洞くつには、魔法の器があるんだ。第1の神殿をクリアして、ローソクを手に入れてから来たほうが安全だゾ！

2匹のローダーと3匹のオクタロックが潜んでいるんだ。オクタロックはピョンとはねあがって、口から岩を吐いてくるヨ。盾で防いで剣で攻撃だ！

↓敵／ローダー(3)／オクタロック・ステイ(3)

ポイント6·7 ルトの町で休んで、そして?

○女の人と話すと

○忠告を忘れずに

○魔法を習えるゾ

○エラーの家だヨ

○マジックが回復

○ライフが回復

第1の神殿をクリアしたらルトの町で休んでいこう。ライフやマジックを回復してもらえるんだ。この町ではJUMPの魔法が習えるヨ。マジシャンに会うには、タンタリ砂漠にある洞くつから女神像を取り返してこなくてはならないゾ。

ポイント8 長い洞くつの先はモルゲの沼だ

ルトの町でJUMPの魔法を習ったら南に進んで行こう。長い洞くつをぬけるとモルゲの沼が広がっているんだ。モルゲの沼の先には、サリアの町があるはずだ。

今まで出てきた敵ばかりだ。1匹ずつ慎重に倒して洞くつの奥へ進んで行こう。オクタロックの吐く岩に当たって、はじき飛ばされないように！

↓敵／オクタロック・ステイ(2)／エーク／ゴーリア・アカ

下段へ

↑敵／エーク(2)／エークマン

↓敵／オクタロック・ステイ(4)／ゴーリア・アカ

↓敵／ローダー(4)／ゴーリア・アカ

上段へ

町の人たちは3タイプいるぞ

町の人の動きをヨーク見てみると、3つのタイプに分けられるのに気づくはずだ。家から出たり入ったりしている人、道に立ち止まっている人、足早に歩いている人の3つのタイプがあるゾ。

タイプによって家に招いてくれたり、忠告してくれたりする人がいるぞ。何も知らない人もいるんだヨ。

タイプA

○リンクを家に招いてくれるんだ。話しかけて家の中に入れてもらおう

タイプB

○リンクに忠告してくれる親切な人なんだ。忠告に耳を傾けよう

タイプC

○何も教えてくれない人もいるけど、すごく重要なことを知っている人も

ポイント9 サリアへは橋を通らないとネ

サリアの町に行くには、橋を通らなくちゃならない。町に通じている橋は2つある。バゴバゴが飛びまわる、町に近い橋のほうが少しむずかしいかも。バゴバゴが苦手な人は、もう1つの橋を渡っていくほうがいいヨ。

↑敵／アワ／ローダー（4）

↓敵／バゴバゴ

ポイント10 一本杉にはやっぱり宝袋が！

橋を渡ったら町に行く前にちょっと一本杉に寄ってみよう。リンクの経験値がUPする宝袋があるんだ。取ると経験値が50増えるヨ。

一本杉には必ず寄ってみよう。何か手に入るはずだ。ココの一本杉にも宝袋が隠されているヨ。ピョンピョン飛びまわるメグマットに注意しようね。

↓敵／メグマット（7）

敵キャラ攻略ガイド

メグマット

ピョンピョンと飛びはねるゾ。タイミングを合わせて1匹ずつ倒せ！

ポイント11 サリアの町は川のそばだよ

川をはさんで2つに分かれている水の町なんだ。ココでも大事な魔法を習うことができるヨ。町の人の話に耳を傾けて、親切にしてあげよう！

○水の町・サリアを越えてデスマウンテンへ！　そのためにバグの家へ

敵キャラ攻略ガイド

バゴバゴ

動きのパターンを覚えよう。口から吐く岩を盾で防いで剣で攻撃するんだ。1匹ずつ確実にネ。

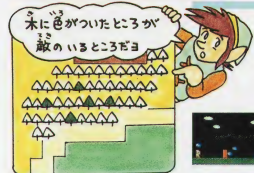
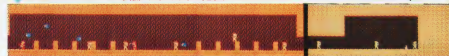
ポイント12 ちょっと遠いが宝袋があるぞ

ミドロの沼の北にある洞くつに入ってみよう。洞くつの奥に宝袋があるんだ。この宝袋を取ると、リンクの経験値が100増えるゾ。必ず取っておこう。橋からは沼を避けて、道づたいに進めば安全だヨ。

洞くつに入ると、メグマットがピョンピョン飛びはねているゾ。タイミングを合わせて剣で攻撃だ。最後のゴーリアのブーメランはシールドで受けるんだ。

↓敵／メグマット（5）／ゴーリア・キ

ポイント13 メグマットの巣の中に何かある

森の中には、メグマットがいっぱい！　この森の中のどこかに、1軒の家が隠されているんだ。家では、バグという人が手紙をくれるはずだ！

森の中のあちこちにメグマットの巣があるんだ。巣の中には、6匹のメグマットがピョンピョン飛びまわっている。地面から飛びあがるところを、タイミングよく剣で攻撃するようにしよう！

↓敵／メグマット（6）

ポイント14 やってきましたデスマウンテン

3つの町で魔法を習って、第1の神殿をクリアしたら、いよいよデスマウンテンに突入するんだ。洞くつが迷路のようになっていて、クリアするのはかなりむずかしいゾ。

デスマウンテンの洞くつには強敵がいっぱい！　前半のヤマ場と言っていいだろう。今まで出現した敵でも強いヤツがいる場合が多いから、テクニックが必要になってくる。敵の攻撃パターンを覚えて戦っていこう。3つの町で習った魔法をうまく使うことも大切だヨ！

デスマウンテンでの目的は重要なアイテム、ハンマーを手に入れることなんだ。

↑ハンマーがあれば、岩を壊し木を切ることができるんだ

デスマウンテンエリア完全マップだ！

完全マップを参考に①～⑧の順に進めばOK。最短ルートになるはずだヨ。③の洞くつでは、リフトには乗らずに進んでいけばいいんだ。

洞くつ9 ハンマーはメガネ岩に！

↓敵／ローダー（2）／ダイラ・アカ／エークマン（2）

↓敵／メグマット（3）／ダイラ・キ／ローダー（3）

↓敵／オクタロック・ステイ（3）

↓敵／ミュー

↑敵／オクタロック・ステイ（3）

↓敵／ミュー(2)／ダイラ・アカ(2)

↑敵／ダイラ・キ／ダイラ・アカ

完全マップの⑧の洞くつをぬけたら、メガネ岩に進んでいこう。⑨の洞くつの中にハンマーが隠されているんだ。⑧の洞くつをぬけたからって安心しちゃダメだヨ！　⑨の洞くつのマップをよく見て慎重に進んでいこう。

洞くつでは、ダイラがやっかいだ。コイツはオノをふりまわしてくるゾ。特にオノを投げるヤツは強敵だ。

ハンマーを手に入れたら、⑩の岩をハンマーで壊してみよう。マジックの器が手に入るはずだヨ！

洞くつ10 マジックの器もあるんだ！

※洞くつの①～⑱の番号及びⒶ～Ⓓの記号は、前ページの「デスマウンテンエリア完全マップ」に対応しています

THE LEGEND OF ZELDA 2 リンクの冒険 必勝ガイド PART2

ポイント15 霊園へとつづく橋を渡るのだ

デスマウンテンの⑱の洞くつをぬけ、海ぞいに北に進んでいこう。霊園へとつづく橋があるんだ。ココの橋は長くて、モリブリンやダイラなどが行く手をはばむゾ。霊園の先には4つめの町があるヨ。

敵／アワ／ダイラ・アカ

敵／モリブリン・アカ／モリブリン・アオ／ローダー

ポイント16 港町ミドはにぎやかな町だよ

ミドの町は港のそばにある。ライフやマジックを回復してもらって、ヒントを聞こうネ！

ようやく4つめの町にやってきたゾ

ポイント17 岩の奥のハートの器を発見だ

ハンマーで岩を壊して、洞くつの中に入ってみよう。ハートの器があるはずだ！

敵／ローダー（2）／ミュー／ゴーリア・アオ

ハンマーを使って岩を壊すんだ。ハートの器が1つ増えるヨ

ポイント18 洞くつの奥には何があるのかな

モルゲの沼にある岩を壊して、洞くつに入ってみよう。洞くつの奥では、何かを手に入れることができるはずだ。これを持ってミドに行けば、病気で死にそうなこどもを助けることができるゾ！　そのお礼がFAIRYの呪文だ。

敵／バゴバゴ／ローダー（2）

敵／ダイラ・キ／ダイラ・アカ（2）

ポイント19 王の墓で赤いつぼを見つけた

王の墓場では、赤いつぼを手に入れられるんだ。取っておけば、あとで必ず役に立つときがくるゾ。

ハイラルの広い台地にある霊園だ。赤いつぼがある王の墓は、その中心にある。霊園で敵に出会うと、モアがいっぱい出てきて、やっかいなんだ。

敵／ゴーリア・アオ／ボト（4）

敵キャラ攻略ガイド

ダイラ・キ

オノをふりまわすが、投げてはこない。オノをふりあげたところを狙え。

ポイント20 第3の神殿へとつづく洞くつ!?

どこかに、第3の神殿へとつづく洞くつがあるはずだ。いろいろ歩きまわって捜してみよう！

敵／ローダー（6）

敵／ミュー

マップをよく見てネ。この洞くつをぬけるには、FAIARの呪文を使っていくんだヨ！

まずは腕だめし！パラパ砂漠の第1神殿へ突入しよう！

さていよいよ、神殿のマップを公開だ。まずはパラパ砂漠の第1の神殿。ここへは、ポイント4のハートの器を取ってから来るといいぞ。

この神殿内では、まだそんなに強い敵は登場しない。主護神であるマズラも、さほど強くないぞ。まずはイラストマップのほうで造りを確認、そして次に、写真マップで敵キャラを確認だ。

この神殿のクリアポイントとなるのは、SHIELDの魔法を使うタイミングだ。グーマやアイアンナックのいる部屋では、ぜひ使っておきたいネ。あとはグーマのハンマーや、アイアンナックの剣の動きをよく見て攻めこもう！

主護神マズラ攻略ガイド

弱点は頭。ふりまわすこん棒にあたらないように間合いをとるのがポイントだよ。頭に向かって、ナナメにジャンプするように切りこめば楽勝だ。

種類		♥	剣	P	特徴と動き
アイアンナック	キ	3	3	50	剣と盾を操るが、攻撃は鈍い。防御を心がければラクなヤツだ
アイアンナック	アカ	4	6	100	キよりも鋭いが、剣を盾で防げないほどではない。じっくりいこう
アイアンナック	アオ	9	6	200	生命力・攻撃力ともに大きく、強い。剣はビームとなり飛んでくる
マズラ		6	3	100	第1の神殿の主護神だが、あまり強くはない。こん棒をふりまわすぞ
ラー		10	1	20	波を描いて飛んでくる。下突きで倒せばラクだ
マウ		1	1	5	ヒョウのような頭。動きは遅いが、ビームを吐くので注意しよう

第1神殿 構造&アイテムマップ

カギ
何かでる像
SHIELDをつかおう!
ここで上のウォースやっつけろ
スタルフォン(アカ)ふってくる
ボトに注意!
バブルに注意!
バブル
グーマのハンマーはよけにくい
カギ
ようせい
カギ
ローソク
50 Pts
剣でさしてすぐジャンプ!
バブルがいっぱい
SHIELDをつかおう!
とまらずに すすめば ハンマーに あたらない
ボトに注意
強敵が いっぱい

第1神殿 地形&敵キャラマップ

敵/ボト(2)/スタルフォン・アカ/ウォース
敵/ウォース
敵/ウォース/バブル
敵/グーマ/アイアンナック・キ
敵/ボト(4)
敵/バブル(4)

神殿を守る者たち①

種類		♥	剣	P	特徴と動き
ウォース		1	1	0	ただ直進してくるだけのキャラ。タイミングよく倒せ
スタルフォン	アカ	2	2	20	上から落ちてくる。上側の攻撃・防御しかないぞ
スタルフォン	アオ	2	2	50	ジャンプして下突きをすることがあるから気をつけろ
グーマ		3	3	50	チェーンハンマーを投げながらジャンプするぞ
ボト		1	2	2	動きは地上のものと同じだが、生命力が大きいのだ
バブル		42	1	10	はね返りながら動く。MPを吸いとるので気をつけろ

ミドロの沼の中州を使って第2の神殿までたどりつこう！

ミドロの沼の奥には、第2の神殿がある。ポイント5の洞くつに行く時に、チラッと見えるヤツだ。ここへは、ポイント8をクリアすれば行くことができるけれど、リンクのレベルが3ぐらいなければ、ちょっとキツい。デスマウンテンと、この神殿と、どちらへ先に行くかが悩みどころだ。

さらに悩ませられるのが沼を渡るときだ。ここは中州をうまく使っていこう。赤いつぼも、どこかの中州にあるよ。

中州の近くで敵が出るまで待っていて

敵が出たら中州に逃げこめばいいのだ

このあと次の中州へと向かっていこう

守護神 ジャーマフェンサ 攻略ガイド

ジャーマフェンサも弱点は頭だ。放ってくるビームはシールドで受けられるので、近づいて、じっくりと攻撃だ！

第2神殿 構造&アイテムマップ

2匹のバブルをうまくよけよう

何かでる像

カギ

JUMPをつかわないと行けない何かでる像

ブロックがふってくる

SHIELDをつかう

50Pts

しずくから生まれるボトに注意!

ボトがしたにおちるまでじっくりまとう

ラー

カギ

2匹にはさまれるな

アイアンナック・アカはつよい!

グローブをとって帰りにとろう

ファイアモアはだいきらいダ!

カギ

聖なるグローブ

2匹のスタルフォンはここでまってたおそう!

下突きしながらとるとカンタン

100pts

グーマの手前のブロックをくずしてたいらな場所をひろくしよう

敵/バブル(2)

敵/アイアンナック・キ(2)/バブル

敵/ボト(4)

敵/アイアンナック・アカ(2)

敵/オクタロック・アオ(3)/スタルフォン・アオ

敵/ファイアモア/アイアンナック・キ(2)

敵/石像/スタルフォン・アオ(3)

敵/バブル(3)

敵/ボト/グーマ

第2神殿 地形&敵キャラマップ

離れ小島の第3神殿は、造りは簡単だけど強敵ぞろいだ！

20のポイントを、すべてまわったあとにたどりつくのが第3の神殿だ。造りはカンタンだけれど、ヘルグーマやアイアンナック、パルタムと、強敵がゾクゾクと登場する。部屋の構造が難しくなっているのも特徴だ。JUMPやFAIRYを使ったほうがラクなところが多いぞ。ヘルグーマは正面きって戦わずに、飛びこえながら下突きをしてダメージを与えていくといい。アイアンナック・アオには、左にあるレボナックと同じ戦法で戦おう！

主護神レボナック攻略ガイド

馬に乗っている間は、飛びこえながら下突きというパターンをくり返そう。馬から降り、接近戦になったら、ジャンプで近づき、切りつけよう。敵を画面外に追い出さないようにネ！

敵／ミュー（3）／ヘルグーマ

敵／ミュー（2）／アイアンナック・アカ（2）／パルタム・アカ

敵／アイアンナック・アカ／ファイアモア

敵／ボト（3）／マウ

敵／ボト（3）／アイアンナック・アカ

敵／アイアンナック・アカ／アイアンナック・アオ

敵／アイアンナック・アカ（2）／アイアンナック・アオ

敵／レボナック

種類		♥	剣	P	特徴と動き
オクタロック・アオ	ステイ	2	2	20	アカより生命力がかなり高い。他のキャラといることが多い
オクタロック・アオ	ウォーク	2	2	20	歩きながら岩を吐く。動きがけっこう速いので注意して攻めること
ジャーマフェンサ		8	6	200	ダミーの頭部は上空を飛び、ビームを吐く。動きはあまり速くない
レボナック		10	6	200	右へ左へと横切り、馬から降りる。馬上にいるうちにダメージを！

第3神殿 構造&アイテムマップ

何か出る像

パルタムがふってくる

この範囲でブロックがふる

この部屋のアイテムは敵をたおしてとる

ミューに気をつけて

カギ

100 PtS

◎JUMP つかうヒラク

ヘルグーマは下突きでたおそう

JUMPのマジックをつかってすばやくにげる

カギ

カギ

カギ

100 PtS

敵と戦わないなら矢印のようにすすむ

100 PtS

主護神レボナック

⬆敵／ヘルグーマ／パルタム・アオ／ミュー

⬇敵／ウォース／ミュー（4）

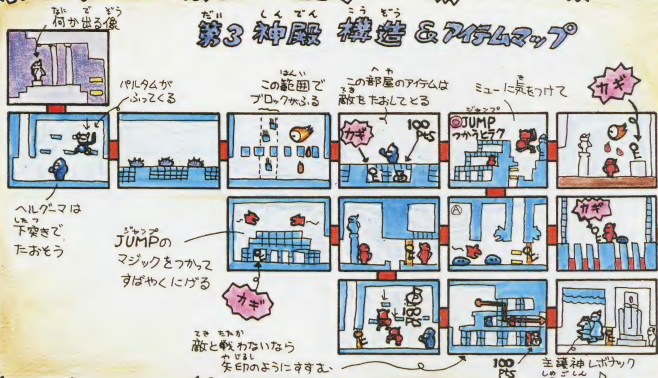
⬇敵／ファイアモア

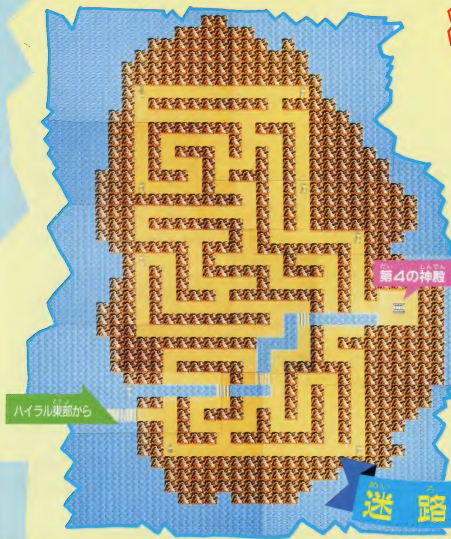
⬇敵／マウ

⬇敵／アイアンナック・アカ（2）／ウォース

⬇敵／パルタム・アカ(2)／ヘルグーマ

第3神殿 地形&敵キャラマップ

神殿を守る者たち②

種類		♥	剣	P	特徴と動き
パルタム	アカ	4	3	50	動きはスタルフォンと同じ。あまり強くない敵だ
パルタム	アオ	6	3	50	やはり動きはスタルフォンと同じ。ジャンプに注意だ
ファイアモア		3	6	10	上空を飛び、炎を落とす。炎のダメージに十分注意！
ヘルグーマ		6	3	200	こん棒をブーメランのように投げる。かなり強い敵だぞ

大神殿までをポイントごとに徹底ガイド

リンクの冒険・必勝ガイドもいよいよ完結編。ここまでの必勝ガイドを読んでくれたキミなら、第3の神殿まではクリアできたはずだ。つぎは第4の神殿から大神殿に至るまでの、リンクの冒険の経過を徹底ガイド。勇気のトライフォースを手に入れハイラルに平和を取り戻せ!!

第4の神殿

ハイラル東部から

迷路島

ハイラル東部編

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険™

ぼうけん

地上ポイントと敵キャラをまずは整理してみちゃおう！

下のマップには、そこに行くと戦闘画面（横スクロール画面）に必ず切りかわるポイントがまとめてある。ポイントを番号順にまわっていこう。

左の表は敵キャラ分布だ。エリア、地形、敵の強さ（上段→弱い、下段→強い）によって決まる敵の種類をまとめたものだから参考にしよう！

地形		敵の種類	戦闘画面
モンスターエリア1	草原	テクタイト(3)	
		テクタイト(2)／ブーン	
	森	ギルボック(6)	
		ディーラ・アカ(3)／ディーラ・アオ(3)／ギルボック	
	砂漠	リーバー(6)／オクタロック・アオ・ステイ(2)	
		ソーラ／リーバー(5)	
モンスターエリア2	森	ゲール・キ(2)／ディーラ・アカ(2)	
		ゲール・アカ(2)／ディーラ・アオ(2)	
	砂漠	アルローダ(2)	
		アルローダ(2)／リーバー(3)	
	沼	ギルボック(6)／ブーン	
		オクタロック・アオ・ステイ(4)ウォーク(2)／ブーン	
	墓	モア(7)	
		モア(4)／ゲール・アオ(2)	
	泥地	モア(4)／ギルボック(2)	
		モア(4)／ゲール・アオ(2)	

必勝ガイド PART3

モンスターエリア1・2の敵キャラを完全解剖だ

各ポイントのだいたいの場所と、敵の分布を把握したら、次は各敵キャラクタの特徴を覚えよう。モンスターエリア1・2で新たに出現する敵は10種類。そのそれぞれについてまとめたのが下の表だ。

ハートと剣の絵の欄では、敵の生命力と攻撃力についてLEVEL分けをしてあるので、だいたいの強さがわかる（宝袋の絵の欄が経験値）。名前と動きの欄の色分けについては、左とカコミを参照しよう。神殿のキャラについては、同じ形式で、P46以降で紹介しているぞ。

種類	♥	剣	P	特徴と動き
リーバー	3	9	10	地中からモコモコと現れる。出現したところを下突きで倒せばラク
アルロータ	6	6	100	巨大なサソリで、動きは鈍いが炎を放つ。目が開いている時に倒せ
ゲール キ	6	6	100	ヨロイで身を固めたトカゲ男。ほこを使って攻撃しかけてくる
ゲール アカ	8	9	200	こん棒を使って攻撃。こん棒はシールドで防げないので注意しよう
ゲール アオ	10	9	200	ゲールの最強兵士。こん棒を投げつけて攻撃してくる地上最強の敵

種類	♥	剣	P	特徴と動き
テクタイト	4	3	50	ピョンピョンとはねながらビームを放つ。ジャンプ突きで腹を狙え
ブーン	2	2	50	トリッキーな動きのオバケバエ。石をバラバラと落としてくるぞ
ギルボック	3	9	20	目玉の化物。アルロータと同じく、目が開いている時以外攻撃無効
ゾーラ	8	6	50	陸に上がった半魚人。立ったり、よつんばいになったりしつつ動く
モア アオ	8	6	50	ユーレイだが、十字架を持っていないと姿が見えないから要注意！

地上のポイントをそれぞれ徹底ガイドしちゃうのだ!!

ポイント1〜8をまわり第4の神殿に進もう。神殿をクリアしたら、ポイント9をまわり第5の神殿へ。第6の神殿に進むには、ポイント10〜17をまわる必要がある。ポイント18〜20をまわると、いよいよ大神殿に突入できるぞ！

ポイント1 出ました！ 一本杉に宝袋が

いかだでハイラル東部に渡ったら、町に向かう途中の一本杉に寄ってみよう。経験値が200増える宝袋がある。一本杉に宝袋はもはや常識だネ。

一本杉には、ギルボックが4匹潜んでいる。コイツは攻撃してこないけれど、目を開けているときしかダメージを与えられないゾ。目を開けているときを狙え。

ポイント2 ナボールの町で魔法を習おう

ナボールの町では、FIREの魔法を習うことができる。剣をふると同時に、ファイアボールが投げられるんだ！

ナボールの町で魔法を習うには、ノドガカワイタと言う女の人に水をくんできてあげればOKだ。家に招いてくれるゾ。聖なるブーツがあれば海を歩けるという話や、神殿では穴に飛び降りろというアドバイスにも注目だ。

40ページへ

39ページへ

町の人の話から、第4の神殿に行く前に、ダルニアの町に寄らなければならないことがわかるはずだ！

⇧魔ものが川にいる

⇧コイツハナンダ？

⇧重要な話が聞ける

⇧ライフを満タンに

⇧水をくめるゾ！

⇧この人には親切に

ポイント3 町の南の洞くつに宝袋がある

ナボールの町の南の洞くつには宝袋がある。取るとリンクの経験値が200増えるんだ。これから先に進むには、リンクのレベルが低いと苦しいからね。少しでも経験値を増やしてレベルを上げよう。

テクタイトが2匹いるゾ。動きをよく見て倒そう。宝袋の前には、アルローダがリンクを待ち受けている！

したへ

⇧敵／テクタイト(2)

⇩敵／アルローダ

うえへ

ポイント4 岩を壊して海ぞいに進め！

ハンマーで岩を壊し海ぞいの道を進んでいこう。またまた、経験値が200増える宝袋が手に入るんだ。着実に経験値を増やしていこうネ！

ここのポイントでは、敵キャラクタは出現しないんだ。やったネ！でも宝袋を取るには、JUMPの魔法が必要になるゾ。注意しよう。

ポイント5 町の北の洞くつをぬけて……

ナボールの町の北の洞くつに進んでいこう。洞くつをぬけて西に進むとダルニアの町がある。第4の神殿に行くには、まだ早いゾ！

3匹のエークマンとゾーラが潜んでいる。エークマンは、天井から飛んでくるから、地上にまいおりた直後を狙うとラクに倒せるゾ！

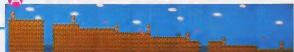
⇩敵／エークマン(3)／ゾーラ

敵キャラ攻略ガイド

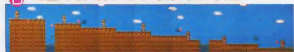
テクタイト

大きくジャンプするテクタイトは、つい、下突きで倒そうとしがちだ。でも、ジャンプした下にまわりこんで、ジャンプ突きでやっつけたほうがずっとラクなんだヨ！ポイントも高いし、レベルかせぎにうってつけだ。

ポイント6 岩場を渡ってダルニアの町へ

ダルニアの町に進んでいくには、2カ所の岩場をクリアしなければならないんだ。最初の岩場では、オクタロックが行く手を阻むゾ。口から吐く岩を盾でかわしていこう。次の岩場では、下から浮かびあがってくるアワに要注意だ。

A ⇩敵／オクタロック・アオ・ウォーク(6)

B ⇩敵／アワ／オクタロック・アオ・ウォーク(4)

THE LEGEND OF ZELDA 2

リンクの冒険 必勝ガイド PART3

町にはスゴ腕の剣士がいるらしい……

迷路島でこどもを救うと家に入れるよ

あることをすると屋根にのぼれるんだ

ダルニアの町では、REFLEXの魔法と、新たな攻撃技を習うことができるんだ。魔法を習うには、1度迷路島に渡ってこどもを救い出さなきゃならないゾ。おばあさんの話に耳を傾けよう。

したへ

うえへ

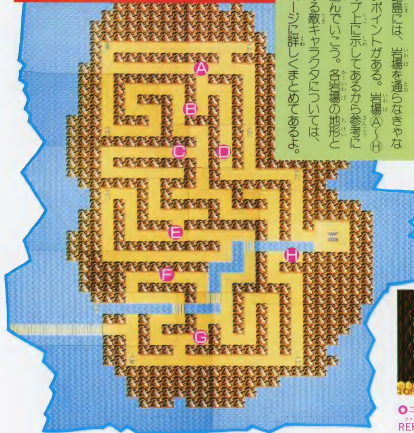
町の剣士に攻撃技を習うんだっ

ダルニアの町には、エントツから中に入れる家があるんだ。JUMPの魔法を使って建物づたいに、エントツがある家に飛び移っていけるゾ。剣士に会えば、新たな攻撃技を教えてくれるはずだ！ リンクは、ジャンプ突きができるようになるんだよ。

魔ものに関する情報

迷路島に渡る前に…

迷路島完全マップ

迷路島には、岩場を通らなきゃならないポイントがある。岩場Ⓐ～Ⓗをマップ上に示してあるから参考にして進んでいこう。各岩場の地形と出現する敵キャラクタについては、次のページに詳しくまとめてあるよ。

ポイント7 迷路島に行く前に1UPだ！

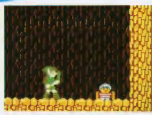
橋のある砂漠には、1UPが隠れているんだ。橋を渡る前に絶対取るようにしよう！

1UPのリンク人形があるんだョ！

ポイント8 いよいよ迷路島に突入だ！

迷路島では、こどもを救い出すことが先決だ！ こどもはⒽのポイントにいるんだ。Ⓗのポイントでこどもを救い出したら、ダルニアの町に戻ろう。REFLEXの魔法を習わないと、第4の神殿をクリアできないからね！ 魔法を習ったら、神殿をめざそう。

迷路島の中にある第4の神殿にたどり着くには、岩場を通っていかなきゃならないゾ。各岩場については、次のページにまとめてあるからね。

岩場Ⓑには、マジックポイントを回復させるツボが！

こどもを救い出し、ダルニアの町でREFLEXの魔法を習うんだ!!

迷路島の岩場はこんなふうになっているぞ

Ⓐ ➡敵／ゾーラ(3)／テクタイト

岩場Ⓐでは、3匹のゾーラとテクタイト1匹がリンクを待ち受けているんだ。ミドの町で習った下突き、ダルニアの町で習ったジャンプ突き攻撃を使って戦っていこう！

Ⓑ ➡敵／オクタロック・アオ・ステイ(3)／テクタイト(2)

テクタイト2匹とオクタロック3匹が潜んでいる。オクタロックは、口から岩を吐くから盾でうまくかわすようにしよう。ココにはマジックのつぼがあるから、必ず取るようにね！

Ⓒ ➡敵／ゾーラ(2)／テクタイト(2)／ボト

2匹のテクタイトはジャンプ突きで、ゾーラは下突きで攻撃するといいよ！ JUMPの魔法を使うとラクに倒せるはずだ。ボトは岩場の上の段からの下突き攻撃でOKだヨ。

Ⓓ ➡敵／ブーン(2)

ブーンが2匹飛びまわっているゾ。コイツは動きが速くて、石を落としてくるからヤッカイなんだ。JUMPの魔法を使って、ジャンプ突きで攻撃すればカンタンに倒せるはずだよ！

Ⓔ ➡敵／テクタイト(2)／ゾーラ(2)

岩場Ⓔでリンクを待ち受けるのは、テクタイトとゾーラだ。それぞれ2匹ずつ潜んでいるからね。ゾーラが2匹一緒にいるから注意しよう。口から吐くビームを盾でかわし下突きで倒せ。

Ⓕ ➡敵／オクタロック・アオ・ウォーク(3)／テクタイト(2)

テクタイト2匹とオクタロック3匹が、行く手を阻むんだ。JUMPの魔法を使って、ジャンプ突きと下突き攻撃をして進んでいくと、カンタンにクリアできるだろう。

Ⓖ ➡敵／テクタイト(2)／ゾーラ(2)

出現する敵キャラクタは、テクタイトとゾーラの2種類だ！それぞれ2匹ずついるからね。ゾーラは下突きで倒せばラクだ。テクタイトは、動きに合わせて、下突きかジャンプ突きで倒せ。

Ⓗ ➡敵／ゲール・キ

Ⓗのポイントには、こどもがいるんだ。ゲールが待ち受けてるから注意しよう！ ココで出現するゲールは、盾とヤリを、巧みに操るけれど、3タイプいるゲールの中では最も弱いぞ。

ポイント9 海の中にハートの器がある

ナボールの町で、海の上でハートを見たって話を聞いたよね。聖なるブーツを手に入れたら、リンクは海の上を歩けるようになるゾ。ハートの器をさがしてみよう！

➡ハートの器を見つけたよ。第5の神殿に進む前に手に入れるようにしよう

海の中のどこかに、ハートの器が手に入るポイントがある。具体的な場所は秘密だが、あちこち歩きまわってさがしてみよう。第5の神殿に行く前に絶対に取るようにね。ココで器を取れば、リンクのハートの器は合計7つになるはずだゾ！

ポイント10 川にすみついた魔ものを退治

ナボールとダルニアの町の人の話によると、川の魔ものは音に弱いらしい。第5の神殿で手に入れた笛を吹いてみよう。魔ものを退治できるよ。

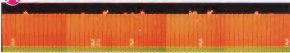
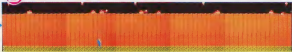
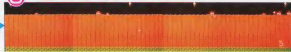
➡第5の神殿で手に入れた笛で ➡魔ものを退治して先にススメ

ポイント11 敵のとりでを突破するんだ！

敵のとりでは3か所あるんだ。先のエリアに進んでいくには、絶対通っていかなくちゃならないところだゾ！

➡岩山に囲まれた道が続いているんだ 3か所ある敵のとりでを突破しよう！

THE LEGEND OF ZELDA 2 リンクの冒険 必勝ガイド PART3

A ↓敵／ゲール・キ／ゲール・ロック

B ↓敵／ゾーラ／ゲール・ロック

C ↓敵／ゲール・キ／ゲール・ロック

敵のとりでは3か所ある。ダメージを受けずにクリアするには、FAIRYの魔法を使わなければならないだろう。でなければ、SHIELDとJUMPの魔法で、ゲールの投げてくる火の弾をうまくかわしながら、進んでいくしか手はないゾ！　リンクのダメージを最小限におさえよう。

ポイント12 沼で1UPを見つけたゾ

沼には、リンクが1UPするポイントがあるんだ。洞くつに入る前に取っておこう。1UPを取るには、JUMPの魔法が必要だから、MAGICの残量に注意してね！

沼に浮かぶ陸地にリンク人形があるんだ。陸地に上がるには、JUMPの魔法がなきゃダメだ。ブーンが1匹だけ出現するよ！

↓敵／ブーン

○ここでの1UPは実にありがたい！これから先はかなり苦しいもんね

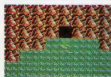
ポイント13 洞くつの奥には宝袋がある

沼の洞くつに寄ってみよう。洞くつの奥には、おなじみの宝袋が手に入るんだ。ココの宝袋を取ると、リンクの経験値が500も増えちゃうゾ！　リンクをレベルアップしたい人は、必ず手に入れよう。

した

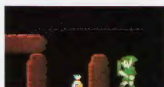
↑敵／アルローダ

↓敵／ギルボック(4)

うえ

洞くつ前半では、ギルボックが4匹出現する。宝袋の前には、アルローダがリンクを待ち受けているんだ。

ポイント14 森の中にも宝袋があるんだ

なんと、森の中でも宝袋が手に入るゾ！　ココの宝袋もリンクの経験値が500増えるんだ。リンクの経験値を増やすチャンスだよ。洞くつに進むついでに寄っていこう。

ゲールが宝袋の番人だゾ。ココで出現するヤツは、こん棒をふりまわしてくるんだ。盾を巧みに操る知能的な敵だから要注意だよ！

↓敵／ゲール・アカ

○宝袋を見つけたリンク。経験値を増やすには、確実に取っていくことだヨ

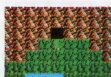
ポイント15 洞くつをぬけて先に進もう！

洞くつをぬけて、新たなエリアへと進んでいこう。洞くつの先には、きっと何かがあるはずだ！　第6の神殿に進んでいくための手がかりが得られるだろう。7つめの町があるかもしれないよ。

した

↑敵／ゲール・アカ／ゲール・キ

↓敵／テクタイト(3)

うえ

洞くつの前半では、テクタイトが3匹出現する。後半で待ち受ける2匹のゲールには要注意だゾ！

ポイント16
秘密の町、新カストを捜せ

したへ

秘密の町、新カストをさがしてみよう。どこかに隠れている。この町でも、町の人からヒントが聞けたり、魔法が習えるよ！

うえへ

ポイント17
砂漠のどこかにハートの器が

砂漠のどこかに、ハートの器が隠されているらしい。具体的な場所は秘密だよ。あちこち歩きまわって捜してみよう。捜し出せれば、リンクが持てる8つのハートの器が、すべて揃うことになるんだ。

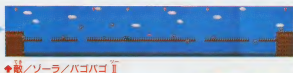
○これで８つめのハートの器が手に入ったよ。砂漠のどこかにあるからネ！

敵キャラ攻略ガイド

ゲール・キ・アカ

なんとなくコワそうだけど、基本的な性格は、アイアンナックと同じだ。盾でほこをかわしつつ攻めるか、ジャンプして切りこめばいいゾ。アカへはとにかく切りこめ。

アイアンナックと同じくジャンプして着地寸前に切りつける戦法が有効！

ポイント18
橋を渡って町をめざせ！

橋の向こうに見える町が、旧カストなんだ。橋を渡って町に行ってみよう。町に直接通じている橋と、町の北にかかっている橋を、まとめて紹介するよ。２つの橋では、バゴバゴが飛びまわり、ゾーラが出現するから油断は禁物だ。

↑敵／ゾーラ／バゴバゴⅡ

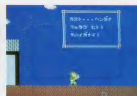
↓敵／ゾーラ／バゴバゴⅡ

ポイント19
旧カストはゴーストタウンだ

したへ

うえへ

最後の町、旧カストにたどり着いたリンク。この町でも、いろいろ話が聞けたり、魔法が習えるのカナ？　でも、なんだか町の様子が、おかしいんだよね。

○マジシャンのおじいさんに出会ったリンク。旧カストの町にもマジシャンはいたんだネ

○カンバンを読んだリンク。旧カストの町は、今までの町とはチョット違うみたいだネ

敵キャラ攻略ガイド

モア

ヒョロヒョロとびまわるコイツは、FIREや剣のビームなどで効率的に倒そう。SPELLでボトに変えるのもいい。レベルが低いうちは、あまり相手にしないこと。

必勝ガイド
PART3

大神殿へつづくエリアのマップだ!

大神殿へつづくエリアのマップ上に示した番号順に、リンクは進んでいくことになる。各ポイントの地形や敵キャラについては、詳しくまとめてあるので、参考にして欲しい。

ポイント20

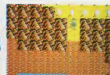
大神殿へつづく険しい道だ!

6つの神殿の主護神を倒したリンクは、いよいよ冒険の目的を果たすため、大神殿をめざし進んでいくことになる。大神殿にたどり着くまでには、数々の試練が待ち受けているんだ。敵のとりでや、強敵が潜んでいる岩場、長い洞くつをクリアしなければならないゾ! 大神殿までの道のりを、まとめて紹介するよ。

敵のとりで、岩場、洞くつが続くんだ!

敵のとりで、3つの岩場、2つの洞くつの、合計6つのポイントをクリアしなければ、大神殿にはたどり着けないゾ。覚悟を決めて進んでいこう。

多くの強敵が、リンクを待ち受けている

各ポイントで、リンクを待ち受けるのは強敵ばかりだゾ。また、地形もイヤなところが多いよ。特に、岩場をクリアするのは、ヤッカイなんだ!

リンクは、①敵のとりで②岩場③岩場④洞くつ⑤岩場⑥洞くつ、の順にポイントをまわって、大神殿に進んでいくことになるゾ。左のマップを参考にチャレンジしよう!

① ↓敵/モア・アオ(3)/ゲール・ロック

② ↓敵/ギルボック/ゲール・キ(2)/モア・アオ(3)

③ ↓敵/ゲール・キ(2)/ギルボック/モア・アオ(3)

④-1 ↓敵/ギルボック(5)/モア・アオ(2)

④-2 ↓敵/アルローダ/ゲール・アオ

⑤ ↓敵/ギルボック/ゲール・アカ(2)/モア・アオ(3)

⑥ ↓敵/ゲール・アオ/ゲール・アカ

大神殿へ

魔術師たちの守る迷路島の第4神殿では魔法が必要！

地上のポイント1～8をまわったら、いよいよ迷路島の第4の神殿に進めるぞ。第4の神殿には、呪文を自由に操る魔術師が出現する。ウイズザールと神殿の主護神カロックがそうだ。コイツたちを倒すには、REFLEXの魔法が必要なんだ。REFLEXを使えば、呪文を盾ではねかえすことができるぞ！

また神殿では、今まで習った魔法と、ジャンプ突きや下突きの攻撃技を使いわけて、戦っていくことが必要になる。

呪文を操る主護神のカロック。移動術を使って、あちこちに姿を現す

出現する敵と部屋の造りをマップで確認して、自分なりの戦略をたててみるといいだろう。神殿の2か所の穴からは下の部屋に落ちることができる。部屋のつながりを見て、うまく活用すると便利だよ。

主護神カロック攻略ガイド

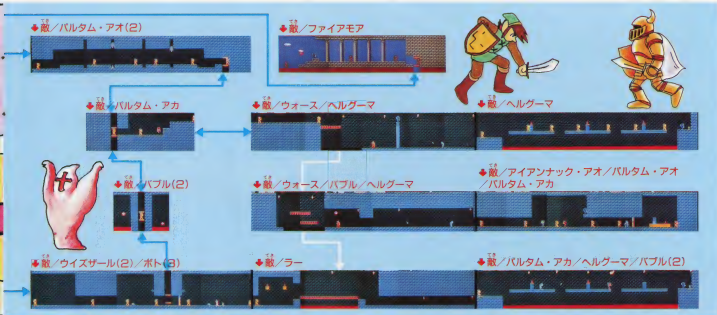
カロックの操る呪文はREFLEXの魔法を使えば、盾ではねかえせるゾ。画面左はしで、しゃがんでいればカンタンに倒せるよ。たまに、体当たりされる場合があるから、SHIELDも使えば安心だ。

第4神殿を守る者たち

種類	♥	剣	P	特徴と動き
ウイズザール	—	6	100	呪文をはねかえせば1発で倒せる。動きは速くない
カロック	—	6	200	動きが速く、あちこちに姿を現す。根気よく戦うこと

接近して呪文をはねかえせば、1発で倒せるんだ

盾で呪文をはねかえせるけど、離れていると倒せないぞ！

ウイズザールが現れた！ REFLEXの魔法を使うんだ

第4神殿 構造&アイテムマップ

ファイアモアがいる

何か出る像

カギ

下のブロックをくずしながらつきすすめ!

200 Pts

ウイズザール初登場
REFLEXをつかおう

へこみにパルタムが入ってやっつけにくい

ヘルグーマのこん棒をよけるためにREFLEX!

100 Pts

大きくジャンプしないとおちてしまう

何か出る像

カギ

何か出る像

カギ

ラーを下突きでたおしてすすめ!

守護神
カロ〜ク

100 Pts

おちてくる

アイアンナック
アオと対決

聖なるブーツ

パルタムの青が2人ふってくる!

強敵だらけ
SHIELD必要!

おちてくる

カギ

カギ 取ったらすばやくにげよう!

マーゴの放つ炎が強敵だ！離れ小島の第5神殿へ突入

海でハートの器を手に入れたら、離れ小島の第5の神殿に突入だ！ ここでは、炎を操るマーゴがヤッカイなんだ。REFLEXの魔法を使えば炎をはねかえせるけれど、倒しにくいヤツなので、あまり相手にしないほうが賢明だよ。

また、通りぬけのできるカベがあったり、今までクリアした神殿の主護神が登場するのも特色と言えるだろう。

この神殿の主護神は、ジャーマフェンサII。第2の神殿のヤツより、生命力や攻撃力が強いので油断できないぞ！

主護神ジャーマフェンサII攻略ガイド

第2の神殿のヤツと倒しかたは同じ。弱点は頭だから、ジャンプして頭を狙うか、JUMPの魔法を使って、下突きすればOKだ。ダミーの頭が2つ、フワフワ飛ぶけれど気にせずにネ。

第5神殿を守る者たち

種類		♥	剣	P	特徴と動き	
マーゴ		6	6	200	炎を放つヤッカイな敵。JUMPで飛び越そう	
ジャーマフェンサII		24	9	500	ダミーの頭部は2つ。ビームに注意して倒せ	

⭘マーゴの放つ炎は盾で防ぐ。相手にせずススメ

第5神殿 構造&アイテムマップ

妖精にならないとこえられない
カギ
ラーに注意!
FAIRYかJUMPで!
ブロックのあい間にアイアンナック・アカ
オクタロック
200 Pts
守護神
ジャーマフェンガII
SHIELD!
A
カギ
マーゴ出現!
何か出る像
200 Pts
グーマ
200 pts
バゴバゴがいるのでFAIRYをつかうとラク
何かでる像
カギ
50 pts
200 pts
カギ
マズラ
とおりぬけのカベ
カギ
アイアンナックがいっぱい
SHIELDをつかおう
マーゴの炎はアツイ!
何か出る像
笛

第5神殿 地形&敵キャラマップ

複雑怪奇!!水の神の守る第6神殿は全7層の迷宮だ!

第6の神殿は、ハイラル東部のどこかに隠れている。具体的な場所は、残念ながら㊙だよ。どこかの町で、町の人が神殿の場所についての、ヒントをくれるはずだ!

また、マジカルキーがないと、神殿に入っても先に進んでいけないぞ! 絶対にマジカルキーを手に入れよう。

さすがに6つめの神殿だけあって、神殿の造りは複雑で強敵がゾクゾクと登場する。カンタンにはクリアできないだろう。部屋は全7層あり、部屋のつながりも混み入っている。穴に落ちると、ループしてしまうところもあるので注意が必要だぞ! マップを参考に進んでいくようにね。

マップで部屋の造りと、出現する敵を頭に入れて戦略をたてていくことが大切なんだ。状況に応じて、魔法を使いわけなければならないぞ! 魔法を使う回数が増えるから、MAGICポイントの残量には注意するようにしよう。

ここで手に入るアイテムは十字架。これを手に入れればリンクの必要なアイテムが、すべて揃うことになる。忘れずに取りにいくようにね。

最後に待ち受ける主護神は、バルバジアだ。池から出現して、連続的にファイアを吐くぞ。SHIELD、JUMP、REFLEXの3つの魔法を併用すればベスト。倒しかたを覚えればラクに倒せるよ。

主護神バルバジア攻略ガイド

主護神のバルバジアは、3つの炎の池のどこかから出現するぞ。まず、JUMPとREFLEXの魔法を使おう。MAGICポイントの余裕のある場合は、SHIELDも使うとベストだよ!

左はしの狭い足場で、ひたすら剣を突きまくればOK! まん中から出現したときだけ吐く炎をJUMPしてよけるんだ。こうすればラクにバルバジアを倒せるぞ! 炎の池に落ちないように注意してね。

3つめの柱をすぎると落とし穴がある! JUMPの魔法で飛び越そう

ここでFAIRYの魔法を使うんだ。右に進むと主護神バルバジアの部屋が

主護神バルバジアと戦うリンク。コイツを倒せば大神殿に進めるぞ!!

⑦の部屋の3つめの柱をすぎたところに、落とし穴があるから注意しよう! JUMPの魔法を使って飛び越すといいよ。その先には、ブロックがあるからFAIRYの魔法では進めないんだ。

穴から落ちて⑰の部屋に入ったら、すぐFAIRYの魔法で妖精になろう。細い通路を右に進んでいくと、主護神バルバジアの部屋があるんだ。FAIRYが使えるだけのMAGICポイントを残しておこうね!

必勝ガイド PART3

第6神殿 構造&アイテムマップ

☆この神殿にはカギがないのでマジカルキーが必要だゾ!

◎必要以外の部屋はまわらなくていいヨ!

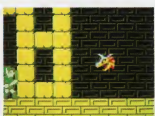
(番号順にいくとベストパターンだ!)

神殿をクリアできないキミに、ちょっとアドバイスだよ

さて、第6神殿までをキミはみごとにクリアできたかな。大神殿の紹介に入るまえに、ナカナカ先に進めないいっ！というキミのために、ちょっとアドバイス。キミの技とリンクのレベルが決めてのこのゲームを速攻クリアするには？

敵の出現パターンを利用しちゃおう

敵キャラクタを大きく分けると、10ポイント未満の弱い敵、10〜50ポイントのやや強い敵、50ポイント以上の強敵の3つに分けられる。ここで、弱い敵は、やっつけても、その出現地点が画面外に消えると、再び復活するんだ。逆にそれ以外の敵は、"WAIT"の表示が画面に出ない限り復活しない。神殿内の強敵は、できるだけ倒したほうが、あとで同じ部屋を通る時に楽だということ。LIFEが少なく、部屋を通りすぎるだけでいいなら逃げるのも手だ。

弱い敵しか出てこないところで、何度もいったりきたりして敵を復活させ、倒し、ポイントやマジックのつぼをかせぐという手もあるゾ！

⬆ラーの出現ポイントを使って、MAGICポイント回復をするリンク

第6神殿 地形&敵キャラマップ

敵／アイアンナック・アオ／バブル(2)／ヘルグーマ

敵／ウイズザール(2)／ファイアモア

敵／レボナック

敵／ウイズザール(3)／パルタム・アオ(2)

敵／アイアンナック・アカ(2)／バブル／ファイアモア

敵／バブル

敵／ウォース／パルタム・アオ／パルタム・アカ／バブル／ファイアモア／ミュー

敵／レボナック

敵／パルタム・アオ

敵／バルバジア

敵／アイアンナック・アオ／バブル(2)

敵／バブル(5)

❶石像にクリスタルをはめこむと、経験値がグググッとアップするのだ

レベルアップのポイントを考えろ!

レベルアップするには、ポイントをかせぐ方法と、石像にクリスタルをはめこむ方法とがある。石像の方法では無条件にレベルアップするので、あと少しのポイントでレベルアップするなら、弱い敵でポイントをかせいでくるといいゾ。神殿は石像にクリスタルをはめ、アイテムを取ると封印されてしまう。高いレベルになってからクリスタルをはめに戻るのもいいかもネ。

神殿に入るために必要なレベルは?

強敵の多い神殿では、入るときのレベルが低いと、とんでもない目にあう。6つの神殿に対して必要なレベルをまとめたのが左のイラストだ。

もちろん、3要素のバランスや、そこにいくまでに手に入れた器の数、そしてキミの技で、この値は変わるんだ。これはあくまで、フツーにゲームした時のものだと思って、だいたいの目安にと考えておこう!

あとはキミの腕にあわせて研究してネ

第1神殿－1～2
第2神殿－3
第3神殿－4～5
第4神殿－5～6
第5神殿－6～7
第6神殿－7～8

↓敵/ウォース/パルタム・アオ(2)/ファイアモア
↓敵/バブル(4)
↓敵/ウイズザール(2)/ヘルグーマ
↓敵/アイアンナック・アオ(2)
↓敵/ウイズザール(3)/石像
↓敵/アイアンナック・アオ(2)
↓敵/アイアンナック・アオ(2)
↓敵/ミュー(4)/ラー
↓敵/アイアンナック・アカ/ウイズザール(2)
↓敵/バブル(2)
↓敵/バブル(2)
↓敵/ウイズザール(3)/ウォース/パルタム・アオ(2)
↓敵/アイアンナック・アカ/マゥ
↓敵/アイアンナック・アカ(2)/ファイアモア

大神殿！金色に輝く部屋の中で最後の戦い!!

全キャラ紹介 大神殿編

ついに大神殿にやってきた！　金色に輝くその中は、部屋数50を越える大迷宮だ。神殿を守る者たちも、亡き王が、神の力を使い造りあげた者ばかりだ。生命力・攻撃力ともにケタはずれなこの者たちの先に、待ち受ける神は!?

音をたてて開いていく"結界"。リンクの運命の扉が、いま開かれたのだ。最後の戦いは近い！

大神殿のキャラたちは、もはや倒すことが目的ではない。結界を解き、勇気のトライフォースめざして、リンクはまっしぐらに進まなくてはダメだ。けれどその迷宮は限りなく奥深い。逃げてばかりでもまた、リンクの命の保障はないのだ。

フォッケル

- 攻撃力……9
- 生命力……24
- ポイント……200

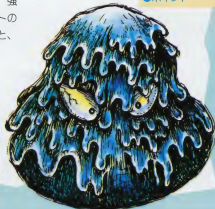
神を守るために炎から生まれてきた。体は赤く燃えさかる炎に包まれ、口からは炎を吐く。その炎は生きもののように侵入者に襲いかかる。

アーネル

- 攻撃力……9
- 生命力……2
- ポイント……20

フォッケルとともに炎の中から生まれた、大神殿の番をするヘビのような生物。1カ所でジャンプし、口から炎を吐いてくる。

ボトマスター

- 攻撃力……6
- 生命力……—
- ポイント……—

大神殿の中に入りこんでいたボトが、長い年月を生きるうちに、神の力を得て変身したもの。侵入者に上から襲いかかり、つぶそうとする。実はその巨体の正体は、強い生命力と精神力を持つ、ボトの融合体だ。ダメージを与えると、分裂し、元の姿にもどる。

フォッカー

アカ	攻撃力	6
	生命力	8
	ポイント	200
アオ	攻撃力	14
	生命力	16
	ポイント	500

大神殿を守るために、王によって鳥から造られた最強の兵士。鳥はハイラルで、最も崇高なる神なのだ。剣術に優れ、盾を巧みにつかいこなす。動きも機敏で、大きなジャンプ力を持ち、その剣からはビームを放ってくるのだ。

THE LEGEND OF ZELDA 2
リンクの冒険 必勝ガイド PART3

ラー
●攻撃力……6
●生命力……16
●ポイント……20

神殿のものと同じく、石像が動きだしたもの。王の強力な魔法をかけられた黄金に輝くこのラーは、動きも大きく、よりいっそう攻撃的である。

ファイアバゴバゴ
●攻撃力……6
●生命力……1
●ポイント……10

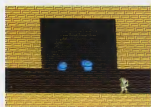
大神殿の炎の池に放たれた。見かけはふつうのバゴバゴだが、口からは炎を吐き、侵入者の行く手をさえぎる。

デグバブル
●攻撃力……6
●生命力……42
●ポイント……50

ボトマスターと同じく、バブルの融合体。巨大な体に触れた者は、みるみるうちに力がぬけていくという。

大神殿を守る強者たちを徹底的に攻略研究しちゃおう

残念ながら、大神殿のマップは㊙のため見せることはできない。今まで紹介してきた、6つの神殿を参考に、キミが作ってみて欲しい。

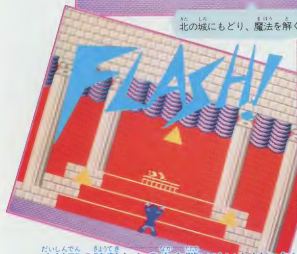
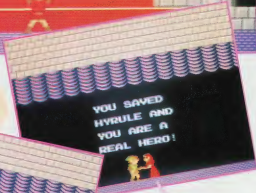
大神殿の中には落とし穴や別れ道が多く、よく注意していないと、同じところをグルグルまわるハメになるゾ。もし、そうなっても大丈夫なように、敵キャラはできるだけ倒しておきたい。ただし、大神殿の敵はものすごく強い。特にフォッカーなどは、倒すのにもかなり手こずるので、余裕がなければ逃げたほうがいいだろう。めざすは、大神殿を守る炎の神"ボルバ"だ!

ボトマスターが分裂したところだ。大神殿のボトたちは、生命力・攻撃力とも高くなっているのだ

吐いてくる炎にあたると、ダメージが大きい。炎の軌跡の中に入りこみ、ダメージを与えていこう

フォッカーを倒すには、ジャンプ+切りこみ技を使うか、足場を写真のように利用するとラクだぞ

デグバブル。触れるとやはり、MAGICポイントを吸いとられる。その速度もさらに速く、注意

種類	特徴と動き		種類	特徴と動き		種類	特徴と動き	
フォッケル	炎を吐きながらピョンピョンと小刻みにはねる。炎がときどき、まえやうしろに動くぞ		アーネル	動き自体は、オクタロックと同じ。吐く炎をジャンプでよけて、下突きで倒すのがいい		デグバブル	動きはバブルと同じ。やはり生命力が高く、なかなか倒せない。逃げるのが得策だろう	
フォッカー	動きが早く、大きくジャンプをしたりしながら、ビームを放つ。こちらもJUMPで!		ボトマスター	落ちてくる場所をよく覚えること。剣でひたすら突きまくれば、倒すことができるはず		ラー	かなり大きな波形を描きながら飛んでくる。出現ポイントをつかんで倒せばカンタンだ	

そして
ハイラルに再び平和が…
北の城にもどり、魔法を解く……
やった!
リンクよ、よくやった。
勇気のトライフォースを
おまえにさずけよう。
FLASH!
姫が生き返ったぞ!
大神殿の強敵たちの中を戦いぬいたリンクはついに第3のトライフォースを手に入れた。"知恵"と"力"、そして"勇気"をつかさどる3枚、この3つが、再びハイラルの紋章を象るころ、ゼルダ姫が永い眠りから目覚めたのだ!
ハイラルの長かった闇の時が過ぎていく。
そして伝説にうずもれたゼルダの悲劇もまた、新たな勇者の伝説へとかわっていくのだ……。
こうしてハイラルには、再び平和の日々がおとずれた
YOU SAVED
HYRULE AND
YOU ARE A
REAL HERO!
CHU!
ありがとうリンク。
あなたのおかげで
ハイラルは救われました。
あなたこそ真の勇者です!
…THE END

完全攻略！ 徹底データ集

さあ、このページからはゲームをするのにさらに役立つ、徹底データ集だ。このデータの数々をよ〜く吟味すれば、戦いをさらに有利に展開できるゾ！ キミの知らなかった、イロンなことが、6Pにわたってイッパイ詰まっているぞ

魔法

使うタイミングが重要な魔法。その用途をよく覚えておかないと、完全攻略はゼッタイ無理！ 気をつけて

リンクの覚える魔法は全部で8種類。たったの8つだと思っていてはダメだ。各魔法の効果と、それぞれのポイント消費量をまずはまとめてみよう。

ポイント消費量を見てみると、それぞれクセがあることがわかる。FIRE、REFLEXなどの攻撃魔法は、レベルが上がるにつれ、消費ポイントがグンと減るが、LIFEについてはあまり変化がない。また、この消費ポイントの表と、神殿や洞くつなどで必要となる魔法とを照らしあわせれば、MAGICのレベルをどのくらいまであげておくべきかもわかるだろう。

魔法の中でも特に強力なモノについては、マジックの器の数によっては教えてもらえないこともあるので注意すること。冒険を進めていく上で8つの魔法は必要不可欠。必ず全てを学ぶことだ。

魔法の効力！ これがホントの力だ

SHIELD

リンクが敵から受けるダメージを半分にする。使うとリンクの服の色が赤くなるぞ。強い敵が待っているところでは必ず使うようにネ！

JUMP

リンクのジャンプ力を倍増させる。ふつうの状態でリンクは、身長の1.5倍の高さをジャンプできるが、これで3倍の高さまで可能に

LIFE

リンクのLIFEポイントを、ハートの器3つぶん回復させる。効力を発揮するまでに少し時間がかかるので注意しなければいけない

FAIRY

妖精に変身して、神殿の中の鍵のかかった扉をすりぬけたり、空を飛んだりすることができるようになる。ただしダメージは受けるゾ

FIRE

リンクの剣から、ファイアボールが出る。ファイアボールの攻撃力は、その時のリンクのATTACKレベルと同じだ

SPELL

不思議な呪文によって、敵をボトに変身させてしまうことができる。ただし、強い敵の中には、呪文の効き目のないヤツもいるので注意

REFLEX

神殿の中の魔術師の放つスペルを、はね返して攻撃したり、盾で受けられなかった炎やこん棒などを受けられるようになる

THUNDER

画面上の特定の敵全てにダメージを与えられる。その力は強力で、生命力のレベルが4程度の敵なら一撃で倒すことができる

魔法の種類	1	2	3	4	5	6	7	8
SHIELD	32	24	24	16	16	16	16	16
JUMP	48	40	32	32	20	16	12	8
LIFE	70	70	60	60	50	50	50	50
FAIRY	80	80	60	60	40	40	40	32
FIRE	120	112	96	80	48	32	16	16
REFLEX	120	120	80	48	40	32	24	16
SPELL	120	112	96	80	48	32	24	16
THUNDER	120	120	120	120	120	120	100	64

↑各魔法のポイント消費量

アイテム

8つの魔法とともに重要なのがアイテム群。持ちものとして登場するアイテム、しないアイテムとイロイロ

冒険の手助けをするアイテムの中には、神殿やデスマウンテンなどで手に入る、8つの最重要アイテム。町で魔法を教わるために必要なモノ。ハートの器や宝袋など、リンクのいろいろな要素をパワーアップさせるアイテムなどがある。まずはこれらがどこで手に入るかを、地上マップ上にまとめてみたものが、左のマップだ。実にたくさんのアイテムがあり、これを全部集めるだけでもナカナカ苦労しそうだね。また、残念ながらいくつかのアイテムは㊙のためマップ上から取り除いてあるから注意しよう。アイテム類の中で特に早く手に入れたいのが、ハートの器やマジックの器。リンクのパワーアップに確実につながるアイテムだ。1UPの人形は、どちらかというとゲーム後半のためにとっておいて、前半では宝袋のみを集めたほうがいいぞ。

十字架は、第6神殿に。けれど、第6神殿はいったいどこに？

マジカルキーは神殿の扉をいくつも開けられる不思議な鍵だぞ

種類	手に入るところ・効果	種類	手に入るところ・効果	種類	手に入るところ・効果
聖なるグローブ	第2神殿にある。神殿内部のブロックをくずせるように	女神像	タンタリ砂漠の洞くつにある。ルトの町で必要になるんだ	青いつぼ	敵から出る。リンクのMAGICポイントが1マス分回復
イカダ	第3神殿にある。ハイラルの東と西を行き来が可能になる	こども	迷路島のゲールがさらった。ミドの町の家に連れていこう	赤いつぼ	MAGICポイントが完全回復。強い敵から出現するぞ
聖なるブーツ	第4神殿にある。海の浅瀬や川などの上を歩けるように	聖なる水	ミドロの沼の洞くつの中にある。ミドの町に欲しがる人が	宝袋	敵から出たり、置いてあったり。経験値のボーナス袋だ
笛	第5神殿にある。神の力を呼ぶ。川の魔物を倒せる	バグの手紙	ミドロの沼近くの森の小屋で手に入る。サリアの町で必要	ハートの器	リンクのLIFEのマスが1つ増加。ある場所にいけば…
マジカルキー	神殿の扉をいくつでも開けられる鍵。その場所は××××	ローソク	第1神殿にある。暗かった洞くつの中が見えるようになる	マジックの器	リンクのMAGICのマスが1つ増加。洞くつの中などに
十字架	第6神殿にある。青いモアの姿を見ることができるように	ハンマー	デスマウンテンのメガネ岩に。木を切ったり岩を壊せるのだ	人形	決まった場所に置いてある。取るとリンクの命が1つ増す

レベルアップ

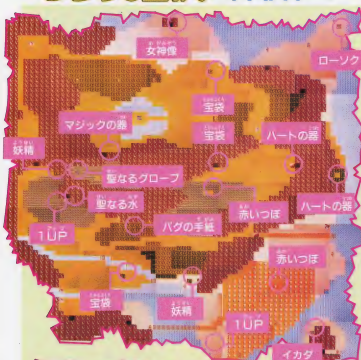
レベルアップなくしては、ゲームが成りたたない。いったいあとどのくらいでレベルアップするかを知ろう

自分があとどのくらいでレベルアップするかは、戦闘画面右上のNEXTを見ればわかるが、その先NEXTの値が、どう変わっていくかはわからない。気をつけなければいきなりNEXTのポイントが高くなって、レベル上げに苦労……なんてこともあるゾ。

レベルアップに必要なポイント一覧

レベルアップした回数	ポイント	レベルアップした回数	ポイント
3	50	12〜14	1000
4	100	15〜17	1500
5	100	18〜20	2500
6〜8	300	21以上	4000
9〜11	700		

必勝ガイド PART4

女神像
ローソク
宝袋
マジックの器
宝袋
ハートの器
妖精
聖なるグローブ
聖なる水
赤いつぼ
ハートの器
バグの手紙
1UP
赤いつぼ
宝袋
妖精
1UP
イカダ
赤いつぼ
ハンマー・赤いつぼ
赤いつぼ
マジックの器
1UP
笛
赤いつぼ
宝袋
宝袋
宝袋
妖精
1UP
宝袋
赤いつぼ
宝袋

アイテムマップ&アイテムリスト

いったい誰が置いたのか、ハイラルにはこんなにたくさんのアイテムがある！　アイテム集めに終始するだけでは冒険は進まないけれど、まずはその全てを確認だ。アイテムがリンクを助けることも!!

赤いつぼの じょうずな 利用法

赤いつぼは、リンクのMAGICポイントを、リンクが持っている器と同じ分だけ回復してくれる。だから赤いつぼを取る前にLIFEを使ったりして、せっかくのつぼをムダにしないようにしよう。MAGICポイントが最大値まで回復すると、そこで効力が切れてしまうんだ。

⇧赤いつぼを取って、ポイントを回復させながら魔法を使え！

⇧つぼの効力を最大限利用することができるから利用すること

敵キャラたち

よく似たキャラと思っても、その実態にはビミョーな違いがいっぱいだ。気をつけてかからないとダメダメ！

『リンクの冒険』で登場する敵は、強さなどの微妙な違いも含むと、実に80数種類。その中には、ほとんど出会うことのない敵も多い。

これらの敵のデータを全てまとめたものが、左と下の表だ。それぞれの敵について、倒した時に得られる経験値のポイント、出現する可能性のあるつぼや宝袋の種類、生命力、攻撃力、動き、リンクの剣のビームが有効かどうか、FIREのファイアボールが有効かどうか、SPELLでボトに変身させられるかどうか、THUNDERが効果があるかどうか（効果がある場合、何回で倒せるか）、そしてその出現区域を書いてある。

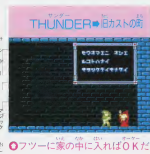
生命力は、リンクのATTACKが4の時、何回攻撃すれば倒せるかを、攻撃力は、リンクのLIFEが1の時の器半分を1として考えている。

種類		ポイント	つぼ	宝袋	生命力	攻撃力	動き	ビーム	FIRE	SPELL	THUNDER	出現区域
ビト		2	アオ	50	1	1	小刻みに動く	○	○	—	1	西部/草原・洞くつ
ボト	I	2	アオ	50	1	2	小刻みに動きジャンプ	○	○	—	1	西部/草原・洞くつ・砂漠
	II	2			1	2						神殿
	III	10			6	4						大神殿
モリブリン	ウォーク	0	アオ	50	1	1	直進する	○	○	○	1	西部/草原・森
	キ	10			1	2	ヤリを投げる					西部/森
	アカ	20			2	2	ヤリを突いてくる					西部/森・洞くつ
	アオ	20			3	2	ヤリを投げる					西部/森・橋
ディーラ	アカ	2	アオ	50	1	1	上下する	○	○	○	1	森
	アオ	5			1	1	下におり ジャンプ					森
ゲルドアーム		10	アオ	50	2	2	ユラユラゆれる	○	○	×	—	西部/砂漠
ロック		—	—	—	—	1	直進する	—	—	—	—	西部/砂漠
アワ		—	—	—	—	1	上にのぼっていく	—	—	—	—	橋・岩場
ゴーリア	キ	20	アオ	50	2	3	ブーメラン1個投げる	×	○	○	1	西部/洞くつ・草原・砂漠
	アカ	20			3	3	ブーメラン2個投げる					西部/洞くつ
	アオ	50			3	3	ブーメラン3個投げる					西部/洞くつ・砂漠
メグマット		10	アオ	50	1	2	ピョンピョンはねる	○	○	○	1	西部/草原・森・洞くつ
モービー		1	—	—	1	1	まいおりて直進	○	○	○	1	西部/森・沼
オクタロック	アカ ステイ	10	アオ	50	1	2	ピョンピョンはねる	○	○	○	1	西部/沼・洞くつ・岩場
	アカ ウォーク						はねながら進む					
	アオ ステイ	20	アオ	50	2	2	ピョピョンはねる	○	○	○	1	東部/沼・岩場/神殿
	アオ ウォーク						はねながら進む					
ディーラII	アカ	5	アオ	50	2	4	上下する	○	○	○	1	東部/森
	アオ	10			2	4	下におりジャンプ	○	○	○	1	東部/森
エーク		5	アオ	50	1	1	まいおり上に戻る	○	○	○	1	洞くつ・橋・町
バゴバゴ	I	2	アオ	50	1	2	はねてきて直進	○	○	○	1	洞くつ・橋
	II	5			1	2						神殿
エーワマン		10	アオ	50	1	2	まいおりて炎を吐く	○	○	○	1	洞くつ
ローダー		5	アオ	50	2	1	素早く近づく	○	○	○	1	西部/洞くつ・砂漠
ミュー		5	アオ	50	1	2	小刻みに動く	○	○	○	1	西部/洞くつ/神殿
テクタイト		50	アカ	200	1	3	大きくはねる	○	○	○	1	東部/草原・洞くつ・岩場
プーン		50	アカ	200	4	2	トリッキー・岩を放つ	○	○	○	1	東部/草原・沼・岩場
ゲール	ロック	1	—	—	2	2	岩を投げる	—	○	○	1	東部/とりで
	キ	100	アカ	200	6	6	ホコを突く	×	×	×	1	東部/とりで・洞くつ・泥地・森
	アカ	200			8	9	こん棒をふりまわす				1	東部/洞くつ・泥地
	アオ	200			10	9	こん棒を投げる				2	東部/洞くつ・泥地・墓場

必勝ガイド PART4

種類		ポイント	つぼ	宝袋	生命力	攻撃力	動き	ビーム	FIRE	SPELL	THUNDER	出現区域
ダイラ	キ	100	アカ	200	3	3	オノをふりまわす	×	×	×	1	西部/洞くつ
	アカ				4	6	オノを投げる				1	西部/洞くつ・橋・墓場
モア	キ	10	アオ	50	2	3	フワフワと飛ぶ	○	○	○	1	西部/墓場
	アオ	50			8	6	フワフワと飛ぶ					東部/墓場・とりで・町・泥地
ゾーラ		50	アカ	200	8	6	立ちあがりビームを出す	×	×	○	1	東部/橋・岩場・とりで
ギルボック		20	アオ	50	3	9	ランダムに動く	○	○	○	1	東部/森・沼・泥地・洞くつ
リーバー		10	アオ	50	4	9	地中より現れる	○	○	○	1	東部/砂漠
アルローダ		100	アカ	200	3	9	尾から炎を出す	×	×	○	1	東部/砂漠・洞くつ
ウォース		0	—	—	1	1	直進する	○	○	○	1	神殿
スタルフォン	アカ	20	アカ	200	2	2	上から落下	×	×	×	1	神殿
	アオ	50			2	2	上から落下・ジャンプ					
アイアンナック	キ	50	アカ	200	3	3	剣と盾をつかう	×	×	×	1	神殿
	アカ I	100			4	6						
	アカ II				1	6						
	アオ	200			9	6	剣からビームを出す				2	
ファイアモア		50	アオ	50	3	6	炎をボトボト落下	×	○	○	1	神殿
グーマ		50	アカ	200	3	3	チェーンハンマーを放つ	×	×	×	1	神殿
マズラ		100	—	—	6	3	こん棒をふりまわす	○	×	×	×	神殿
マゥ		5	—	—	1	1	上下に動く	○	○	○	1	神殿
ラー	アオ	20	アオ	50	10	1	波形に飛ぶ	○	○	○	2	神殿
	キ	20			10	6	大きく波形に飛ぶ					
ジャーマフェンサ	I	200	—	—	8	6	首がとびビームを放つ	×	×	×	×	神殿
	II	500	—	—	24	9	首がとびビームを放つ					
パルタム	アカ	50	アカ	200	4	3	上から落下	×	×	×	1	神殿
	アオ	100			6	3	上から落下・ジャンプ					
ヘルグーマ		200		200	6	6	こん棒を投げジャンプ	×	×	×	1	神殿
レボナック		200	—	—	14	9	馬に乗ってくる	×	×	×	×	神殿
石像（ビーム）		—	—	—	—	2	——	—	—	—	—	神殿
ウイズザール		100	アカ	200	—	6	あちこちに出現する	×	×	×	×	神殿
マーゴ		200	アカ	200	6	6	あちこちに出現する	×	×	×	1	神殿
カロック		200	—	—	—	6	あちこちに出現する	×	×	×	×	神殿
バルバジア		500	—	—	32	6	炎の海から現れる	×	×	×	×	神殿
ブロック		—	—	—	—	2	上から降ってくる	—	—	—	—	神殿
しずく		—	—	—	—	2	石像の口からたれる	—	—	—	—	神殿
ファイア		—	—	—	—	6	——	—	—	—	—	神殿
バブル	I	10	アオ	50	42	1	はねまわる	○	○	○	6	神殿・大神殿
	II	10			42	1	はねまわる・速い					
フォッカー	アカ I	200	アカ	500	8	6	大きくはね素早い	×	×	×	1	大神殿
	アカ II				1	6						
	アオ	500			16	14					2	
ヘルナック		200	アカ	500	24	9	はねながら炎を放つ	×	×	×	2	大神殿
マーネル		20	アオ	50	2	9	ピョンとはね炎を吐く	○	○	○	1	大神殿
ファイア・バゴバゴ		20	アオ	50	1	6	とびあがり炎を吐く	○	○	○	1	大神殿
デグバブル		50	—	—	42	6	はねまわる	○	○	○	6	大神殿
ボトマスター		—	—	—	—	6	小刻みに動く	×	×	×	×	大神殿

謎

トドメは謎の数々のデータ集だ。つまづいて、先に進めなかったキミも、これで全てが解決する……かもネ

8つの魔法

魔法を覚えるためには、町に住む魔術師に会わなくてはならない。でも、そのためにはいろいろと必要なモノがある。まずは、その全てをドドンと紹介しよう。魔術師は全ての町に必ず1人いるぞ。

SHIELD➡ラウルの町

○家の前をウロウロしている女の人に話しかければ○

JUMP➡ルトの町

○タンタリ砂漠の女神像を取って、もう一度来ること

ルトの町のように、どこかにあるアイテムが必要な場合は、前もってそのアイテムを手に入れてくるのもいいネ。

LIFE➡サリアの町

○カガミをなくして、困っている女の人がいるんだヨ

○すぐ近くの空家で、カガミを見つけた。これをさっきの女の人のところへ持っていけばOK

FAIRY➡ミドの町

○ミドロの沼の聖なる水を渡そう

FIRE➡ナボールの町

○ノドがかわいているの？ ウム

○近くの噴水で水を汲んでいってあげるんだ

REFLEX➡ダルニアの町

○エッ！ こどもをさらわれたって！ タイヘンだ!!

○みんなをイジメるなんてヒドイヤツだ。迷路島のゲールをやっつけて、こどもを救出しよう

SPELL➡カストの町

○ここの魔術師に会うには×××

THUNDER➡旧カストの町

○フツーに家の中に入ればOKだ

THUNDERの魔法を教えてもらうには、マジックの器が全て必要だ。この魔術を大神殿の主護神・ボルバに使うんだ！

2つの技

下突き、ジャンプ突きの2つの技を覚えないと、リンクの戦いはかなり不利だ。2つの町に住む剣士を見つけ出して、技を教わろう！

下突き➡ミドの町

○こんなトコロへ実は登ることができちゃうのだヨ!!

ジャンプ突き➡ダルニアの町

○ドアの前で(B)ボタンを押してみても、メッセージが

サリアの橋

○○○このバグの家を見つけ出しさえすれば、気難しい船着き場の男とも友達になれちゃうゾ

ハイラル東部のハートとマジックのうつわ

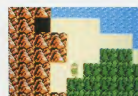
どこかの海を歩いていけば、その先にハートの器が！

砂漠のどこかに、最後のハートの器があるんだ

迷路島の隠された洞くつの中に、マジックの器がある

ウ～ム、こんなところに隠し持っているなんてズルイ

川の魔ものとカストの町

○ここで笛を吹けば、川の魔ものは退治してしまうことができる。戦うわけじゃないゾ

○カストの人々は怪物に襲われ、この森に逃げこんだらしいのだけれど……。ハテナ？

サリアとミドの町の全景だヨ!

必勝ガイドで紹介できなかった、サリアとミドの町の全景を、最後に紹介。よ〜く見てネッ!!

発行所　株式会社徳間書店

〒105 東京都港区新橋4-10-1

発行人　栃窪宏男
編集人　佐瀬伸治
編集担当　山森 尚
編　集　山本直人・小澤誠昭・三浦昭彦・前田浩二・守屋貴章・荒田茂樹
デザイン　片野厚子・池田伊知郎・岩崎隆介・宇野健一・桜井隆則・住田博幸・杉浦明子
表紙デザイン　片野厚子
本文イラスト　渡部孝雄・水上喜與志
撮　影　浜野忠夫
フィニッシュデザイン　創文新社
印刷・製本　凸版印刷株式会社

この本の内容についてのお問い合わせは休日をのぞく月曜日〜金曜日の午後4時〜6時の間に ☎03-459-1700 までお願いします。

なお、ゲームの解き方やクイズの答などの質問にはお答えしかねますので、ご了承ください。また、キミが見つけた「リンクの冒険」のウルトラテクニックなどは、〒105 東京都港区新橋4-10-1 株式会社徳間書店 ファミリーコンピュータMagazine編集部「超ウルトラ技・リンクの冒険係」まで、やりかたなどをくわしく書いてお送りください。優秀なものについては、「ファミリーコンピュータMagazine」の超ウルトラ技のコーナーで紹介します。

雑誌 27716-3/19 © by Tokumasyoten 1987 印刷 凸版印刷 Printed in Japan

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
合本
THE LEGEND OF ZELDA 2
リンクの冒険
TM
必勝ガイド
ファミリーコンピュータ Magazine 緊急増刊
詳しい!
わかる!
と大評判
ファミマガ本誌No.2,3,4掲載の
必勝ガイド全3編を完全収録!!
さらに新たな
攻略データを追加したハイラルの
勇者必携の1冊だ!
3月19日号
180 YEN
ファミリーコンピュータ Magazine 緊急増刊
合本 リンクの冒険 必勝ガイド
昭和62年3月19日発行
発行人 栃窪宏男
編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
編集部問い合わせ電話☎03(459)1700㈹
定価180円
ゴルフ JAPANコース ジャパン
完全攻略本
定価330円
ファミリーコンピュータ Magazine 編集部編著
ゴルフトーナメント参加者はみんな読もう
ラフの深さや
バンカーからの飛距離がわかる、
詳しい全コースマップに、残り距離の
わかるスケールも付いた!
データが勝負!!
徳間書店
雑誌 27716―3/19
© by Tokumasyoten 1987 印刷 凸版印刷 Printed in Japan